最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！

VOL.16

掌机迷

POCKET GAMER

独家赠品

游戏主题贴纸
洁屏方巾随机获取一款

被忽视的部族—二线游戏大阅兵RPG篇

烧出你的个性—烧卡器抢购天书

暑期买机攻略

主机周边一网打尽！

冲破十面埋伏

绝对买机大全

攻略 当期游戏全爆机

我们的太阳 续

钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲

仓鼠太郎·仓鼠运动会

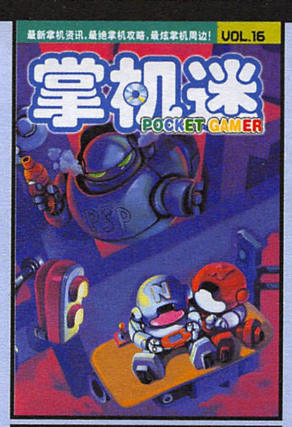
NARUTO·火影忍者RPG



我们的太阳2
P78
boktai 2
TM
Solar Boy Django



POCKET GAMER 目录 CONTENTS



封面绘图/饿龙

出版

人民交通出版社
ISBN 7-114-05101-8
地址：(100011) 北京市安定门外外馆斜街3号
电话：(010) 85285934

制作

北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址：北京安外邮局75号信箱发行部
邮编：100011
发行部电话：(010) 64472177
编辑部电话：(010) 64472729
电子邮件：PG@VGAME.CN

合作

GBA BASE 4757.com
任天堂世界 newwise.com
口袋妖怪网 pmgba.com
掌机地带 chinagba.com
掌机之王 GBGBA.com

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

冲破十面埋伏

——近期GBA购机指南

文/窗外不归的云

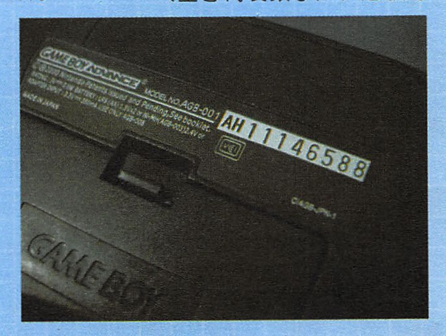
二○○四年的暑假又来临了，不知道读者朋友们在这个悠长的假期里有什么安排呢，每次暑期的来临总会让云云兴奋不已，因为攒了近半年的钱终于有时间有机会花出去了（马上被人拖出去874……），由于这天气过于炎热，云云可不想出门去旅游，于是只有疯狂购物了，不知大家是否会像云云一样早就列好了长长的购物清单呢（寒……）？从最近的来信看来，我们的读者有很多还是“无机一族”啊，云云本着为人民服务的心态，特意在本期为大家准备了一个假期购机专题，如果你还没有入手心仪的掌机，那绝对不能错过本次专题哦，下面，就让我带你进入精彩纷呈的掌机世界吧。

GBA系列主机

众所周知，日本任天堂公司是业内的掌机王者，自1989年4月21日GAME BOY的发售以来，任天堂一共售出了上亿台GB系列主机，而2001年3月1日发售的GBA更是为GB系列创造了一个新的传奇……

时间荏苒，转眼就是2004年7月，距离GBA发售已经三年有余，众星捧月的日子不复存在，GBA逐渐被GBA SP淘汰，然而不可忽视的是，GBA这个市场还拥有一定的购买力，而且GBA造假也是业界最乱，所以，我们本次的购机专题也将GBA的购买放到了突出位置。如果你是一个新手，那么完全可以凭借我们的导购教程成为一个鉴别大师，如果你涉足已久，那么也可以将此作为一次进阶体验……

GBA的版本：GBA主机于2001年3月21日最先在日本发售，6月12日在美国发行，欧洲玩家很快在6月22日也感受到了这一32位掌机给他们带来的震撼，那么如何来分别GBA的版本呢？其实很简单，只要把GBA翻到背面，查看铭牌上面的文字就行了，最常见的GBA日版编号为：XJ********（星号代表数字），港版为

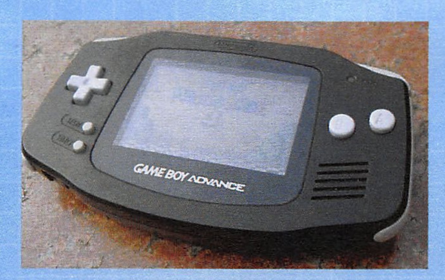


XH********，而美版则为XU********，不过大家不必特意在乎这个版本，各个版本都是一样的构造，都是一样的质量，完全没有区别，只是销售地区不同而已。

除了销售地区的不同外，GBA还有另外一个版本号需要大家注意，那就是GBA的生产批次，从发售至今，GBA不可能是一批生产出来的，所以以生产日期的不同任天堂给GBA的主板上编了号，例如01-X-X，02-X-X，03-X-X，04-X-X，最新的GBA都是10-X-X（该批次可以在打开电池盖后于电池盖和主板之间查看到）。

目前市面上GBA比较常见的版本有日版和港版。

GBA的屏幕亮度：GBA设计之初由于成本问题液晶屏采用的是夏普公司即将淘汰的技术，所以存在屏幕亮度不够的问题，这一缺点一直以来都为广大玩家所诟病，直到后来GBA SP的发售才算是圆满地解决问题……不过在中后期，



也就是GBA采用03电路板（包括后面的04、10板）以后，屏幕都是加亮版，即使在光线条件差的情况下也会得到良好的视觉效果。

至于有些朋友来信问过屏幕保护膜的问题，这里云云再次强调，GBA绝对不能使用屏幕保护膜，这是被称为“屏幕杀手”的东西啊！平时多加爱惜，即使坏了也可以换屏幕嘛。

GBA的配件：很多读者来信询问购买GBA时会不会送配件，其实以前我们在杂志上就已经回答了这个问题，购买新的GBA时，不会有任何配件赠送（除非你找店家索取且他愿意送你），包装里就只有GBA主机和说明书还有一些宣传资料而已……至于电池，牌子有松下的，还有送万信的（香港代理就送万信）……

GBA的电源问题：GBA的电源问题曾经也是老大难，发售之初由于官方的充电电池过于昂贵，所以玩家多是购买干电池或充电电池来玩（怎么我没想到买充电电池呢？555……），这样开销就大了，后来有国内厂商如北通酷豹等开发了GBA专用充电电池，这才是圆满地解决了GBA的用电问题，玩家买机时别忘了购买此类产品，为日后打机生涯省钱啊。目前市面上多以大容量电池如1200毫安以上为主，这种电池特点是电量大，美中不足就是这种电池安在GBA上后会露出一截，不够美观，而那种刚好放进GBA里的小容量充电电池又不见有卖……追求完美的朋友可以去超市购买GP充电电池+充电宝套装，虽然没有北通方便的说……

GBA的价格：主机的价格一向是起伏不定，不过一般是按照降价的趋势发展，就像GBA，在发售当日我购买的日版白色价格为800多元，而现今只需要550元以内就可以入手，不过在2002年–2003年之间有段时间GBA的价格跌到最低，港版的只需要470元，可惜那段时间持续不多久，价格又开始上涨，到如今虽然行货小神游GBA已经发售，但是水货GBA的价格没有受到多大的影响，仍然比较坚挺。

GBASP系列主机

2003年情人节，任天堂发售GBA SP，和GBA相比，GBA SP改进了造型，折叠式设计标榜着其新潮、时尚理念（也为GB系列主机进军成人市场吹响了号角），同时改进了一直被玩家所诟病的屏幕，增加了前光，另外还第一次在GB系列掌机上面加入了“充电”元素，使得玩家不必在电池上面再次消费，为玩家节约了大量的资金。一经推出，GBA SP就在玩家当中造成了强烈反响，销量屡创新高，GBA系列再创辉煌。

GBA SP的改进：GBA推出后主要是在造型和屏幕以及电池三方面进行了改进，GB主机的市场一直是以青少年为主，在之前任天堂也是自得其乐，没有想到扩展市场，然而由于SONY的介入（2003年PSP的发布），任天堂危机感顿生，GBA SP的发售则表明了其对成人市场正式重视起来。从外形上看，GBA SP绝对不像是一个游戏机，反而像是一个时尚的折叠式手机，这一新潮的设计相当符合现代人的欣赏水平，就云云认识的许多白领阶层就有不少购买了GBA SP，问及原因，答曰“小巧可人，时尚好看”……



而GBA由于屏幕亮度过低，在玩家群中被骂得相当惨（主机的成本限定了其配置，这也没办法），在阳光下还稍微好些，可如果光线一差，那就有些问题了（特别是有些地下党晚上在被窝里玩，那就有些辛苦了……），而且

其可视范围也小，针对这一缺点，许多周边厂商都推出了自己的解决方案，有任天堂官方认可的屏幕灯，也有非官方的背光板等，然而，凭借自己在掌机市场积累的十多年经验，任天堂在GBA SP上面运用了一个极其简单的配件就解决了问题，那就是“前光”。没错,就是“前光”！任天堂并非像外界猜测的采用背光板设计，而是用了价格相对低廉的“前光”，这又将GBA SP的成本降低了，而且其独特设计又保证了发光效果，此外，由于GBA SP拥有一个前光灯开关，在光线条件好的情况下完全可以将前光关掉，以达到省电的目的。

前面也提到了GBA SP由以前的干电池设计变成了可充电电池，解决了电源问题，这种电池是手机上用的锂电，大约可充放电500次，为什么GBA SP要比GBA贵上几百块，电池这一方面也是个不小的数，估计原装电池的成本在100元左右，原装的SP电池应该是600 mAh，后来有厂商推出了组装SP电池（当然任天堂也授权），有大容量的也有600mAh的，玩家在多了一个选择的同时也多了一份潜在的威胁，那就是电池造假，详情我们后文再谈。

至于其他的改进就多了。比如操作感，GBA SP的按键和GBA有了很多的不同，GBA是采用GBC的设计，而GBA SP的按键则有了手机的风范，触感相当好。还有声音效果，GBA SP本身自带的小喇叭一改GBA的沉闷，在重低音方面有了很大的改善，记得云云用SP玩《MADE IN WARIO》，玩到忍者姐妹情节时，那典型的日本音乐在SP上回放出来简直是天籁之音啊……如果说GBA是丑小鸭，那么GBA SP就是天鹅，可以说GBA SP是在同档次掌机中最强最好看，最棒的……任天堂的工业设计也不赖啊！

GBA SP的版本：和GBA一样，GBA SP也是划分了销售地区的，和GBA编号稍微不同，GBA SP的编号是这样：日版：XJH********，亚版：XAH********，欧版：XEH********或XEF********，美版：XU********。当然，和GBA一样，各个版本只是销售地区不同，其本质是一样的，而且GBA SP的普通版都是“made in china”哦。



GBA SP的耳机插孔：和GBA不一样，GBA SP由于将充电器和耳机插孔整合在一起了，所以在使用耳机时不能直接插普通耳机，而需要购买单独的耳机转接器，这个产品也有原组装之分，原装的价格为500日元，组装的比较便宜，5-10元。而且品种很丰富，有原装样式的，也有其他样式的，比如有一款耳机转接器拥有两个输出口,即可以接耳机，还可以接充电器，这样就可以边用耳机边对GBA SP进行充电了。此外，还有一种产品是直接将耳机转接器集合在耳机上面，也就是说这种耳机只能用在GBA SP上面，强烈反对购买此种产品，音质极差，且极易损坏。



GBA SP的充电器：由于GBA SP划分了销售区域，所以配套的充电器也不一样,例如日版和美版以及台湾版充电器的为110V输入电压，而欧版和亚版则为220V输入电压，比较适合我国的国情，不必像日版和美版以及台湾版一样需要另外购买一个组装充电器或者交流变压器。目前市面上比较常见的是日版和美版，且近期以美版为主，亚版嘛，以前还多，现在见得少了。

另外提一下原装充电器的过充保护功能，这一功能最早在日版充电器上发现，云云有一次没有用变压器直接就把充电器插上220V交流电给GBA SP充电，而且还是充了一晚上，第二天去取的时候恍然大悟，顿时石化，结果用颤抖的手打开SP却发现主机正常，真是喜出望外，其实这是日版充电器的一个功能，就是如果输入电压过高，充电器直接断电，以此来保护主机不被烧,但是其他版本的充电器具备这个功能与否，我没有检验过……汗，没有这个胆儿啊！

GBA SP的配件：和GBA一样，GBA SP不送任何配件，包装盒里除了主机说明书游戏介绍和充电器之外，没有其他的配件。不过一般情况下，在店家觉得主机上面已经赚够的情况下，他会送你一个变压器。如果可能的话，玩家购买时尽量找BOSS索取多的配件，比如变压器，耳机转接器，小包等，不过主机800元左右店家是不会送任何东西的。

GBA SP的电源问题：虽然GBA SP采用充

我一直都不认为雪人老大哥是个“重女轻男”的家伙。雪老大你说是吧？风老哥你说是吧？月老姐你说也是吧？收录我进边角栏吧……
罗敦；17；男；610000；四川省成都市百花正街65号百花福园B幢1单元16号　雪人：罗敦赞吾，皆因罗敦有求于吾也！

电设计，且附送充电器，但是我们还是得为GBA SP的电源费些神，因为目前市场上较常见的是日版和美版，而这两个版本都是110V输入的充电器，我国的交流电压是220V，直接使用就不可以，我们还得配备一个交流变压器或者购买一个220V充电器，市面上卖得较好的变压器是北通的“火麒麟”，这个产品大概在20元左右，不超过30元。而220V充电器有仿原装的（日版和欧版），比较轻巧，特别是日版的变压器可以把插头折叠起来，携带方便，也有那种比较大的充电器，较少见，不推荐购买。

SP的屏幕问题：在网上看到一些言论，也有读者反映，说是某些版本的SP屏幕亮度不足，或者说前光分布不均匀，于是就认定非日版不买，实际上这种顾虑一定要打消，因为每个版本的SP都一样，只不过是销售地区不同，包装不同而已，都是中国生产的，如果出现上述情况那也是个别现象，和版本不同没有关系。

另外就是有些GBA SP的屏幕会出现叠影现象和彩纹现象，这个问题虽然不是很多见，但是影响极坏，毕竟屏幕是直接和玩家打交道的，显示效果坏的话会严重威胁到玩家的身心健康，所以建议玩家遇到此种情况时坚决向BOSS换货，需要注意的是这种情况跟店家并没关系，怪就要怪N厂的生产线流出来的次品，呵呵。至于彩纹现象，如果我的理解没错的话，那应该是阳光的折射现象，换个角度或者场所就应该可以避免了。

最后要说的是屏幕坏点的问题，由于GBA屏幕是晶体液晶屏，所以可能会出现坏点，我想谁都不愿希望自己的主机上面有坏点，所以在购买时一定要检查好，怎样检查呢？有些游戏的某些场景出现时屏幕会全黑/全白，那这时你就得看好了，如果这时屏幕上出现了亮点/黑点，那么这台机器就有问题了，坚决不能买。云云经手的机器估计有上百台了吧，仅发现一台有坏点，所以，碰到坏点的几率不是很大。

[小窍门]：如果担心遇到屏幕或者说亮度的问题，那么在购机时，可以让老板多拿几台SP出来（最好是店里全部的SP，XIXI……），摆成一排，全部把电源打开，亮度不够的立马淘汰出局，然后还要注意亮点和前光分布不均的问题，挑到最后，剩下的肯定就是店里最好的机子了。



GBA SP的包装盒：前面在讲充电器时就给大家说了有关各个版本充电器输入电压不同的问题，而因为这个缘故，亚版的包装盒比日版的大（因为电源是220V），但是日版和台湾版的包装是一样的，都比较小巧，而美版也比较大，一看设计就是老美风格啊！

GBA SP的价格：和GBA一样，GBA SP我也是发售当日即入手，还记得价格是1250元，不过一个月后就跌到了900元，当初有人曾经断言SP的价格不会再跌，却不料如今的价格已经跌破800元了，可谓世事难料啊。不过，由于每个地方的行情都不一样，所以大家不必认死800这个价格，稍微有波动还是可以的，只要不是太离谱，再怎么贵也不要超过900元吧（限定版本例外）。

前面基本上为释疑，现在开始正式的鉴别授经，呵呵。实际上，在购买的时候，我们只需要围绕一个要点来展开鉴别就行了，那就是：别让咱买到了翻新机！也就是说，我要教给大家的，就是翻新机和原装机有什么区别，我们该怎么把翻新机的原形揪出来，好对得起我们兜里本就可怜的银子……



由于利益的驱使，在去年下半年的时候，市面上出现了GBA和GBA SP的组装外壳，这就为JS造假提供了便利，起初只有GBA的外壳，且做工极其粗糙，辨别较为简单，然而到了后期，不但出现了GBA SP的外壳，而且做工非常好，几乎乱真，这就为我们买机制造了困难，本来像外壳这种周边在某个角度讲可以让我们更换已经旧的本机外壳，然而从实际看来玩家自行更换外壳的情况还比较少，基本上它都已经成

为JS造假的工具，目前可以讲除了店家的存货外几乎市面上所有的GBA都是翻新机，因为任天堂已经停产GBA，转而将生产方式改为接单生产，而现在的重心则为GBA SP。出现这种情况恐怕也是任天堂始料不及的，然而从这个侧面也可以反映出GBA作为当红主机的热销已经影响范围之大……

也许有些读者还对翻新机的概念不太了解，他们认为翻新机就是二手机，其实并非如此，我给大家解释一下：GBA翻新机和二手机是两个不同的概念，二手机指的是倒卖了一次或一次以上的GBA主机，而GBA翻新机则是JS在二手机的基础上更换外壳等工作而成，在以往由于市面没有专门的组装外壳，所以翻新难度比较大，JS也只能是为旧机做做清洁，比如去去灰尘，擦擦外壳污垢等，而去年年底大量出现的GBA/SP组装外壳则为JS们造假提供了一个绝好的机会，手艺稍微熟练点，换一个外壳十分钟足矣，翻新成本相当低，而且很难被外行看出破绽。

—— 主机鉴别 ——

由于现在的翻新伎俩越来越高明，就像两三个月前的鉴别方法到现在都无法完全适用，可见JS之猖狂，在此云云觉得就形势来看，下面为大家提供的这些方法应该来说在目前能够确保买到正品机，然而世事变化莫测，也许不久JS们又有新的造假手段，那时就郁闷了，所以建议有意购买主机的朋友尽快下手，这样才能尽量减少被骗的可能性。

由于GBA翻新的情况复杂，也许云云从头说会把大家头都要说晕，所以特别将鉴别的要点明细，读者可循序渐进，逐一掌握。

包装翻新：翻新机是在去年出现的，然而就在今年年初的时候就纯粹是主机翻新，并没有专门的包装，店里卖翻新机一般是将原装机的



包装和说明拿来用，也许大家会产生疑惑，那么被拿了包装的原装SP怎么卖呢？别担心，JS有的是办法，那原装机他可以自己留用或者将主机卖给熟人，而且有些玩家在购买原装机器时，会将包装留给店家，那……另外，我还见过有BOSS收购原装机包装，数十元一套，要求包装说明书都在，寒……不过就在这几个月，市面上出现了专门的翻新机包装，GBA和GBA SP的都有（一套包装包括盒子和说明书），而且种类丰富，有普通版的还有限定版的，比如FC版，又比如我们的太阳版……和原装的盒子相比，翻新机外壳虽然仿真，但是质地还是差了些，那盒子没有原装的厚，印刷的文字没有原装的清楚，就比方说GBA的翻新外壳吧，以透明蓝为例，正面的GBA颜色要比原装版看上去更深一些，而背面的文字则略显油墨不足(再寒……），而原装的盒子看上去是相当精美的，此外，翻新机外壳套装里是没有纸板的，如果去买机时BOSS拿出的包装盒里没有纸板，那多半有鬼，不过有一次我去店里玩，看见过BOSS将小神游GBA盒子里的纸板拿到翻新机的盒子里，因为小神游GBA目前不可能出现翻新机，所以大家在购买时都不会考虑这么多，一个纸板被漏掉是很正常的，但是购买水货GBA时，考虑得就比较多，所以BOSS力求面面俱到，对此，云云当时说了一个字：强！

[小窍门]：云云没有发现翻新机有美版的包装，基本上都是采用日版盒子，而日版的盒子比较小，美版的盒子则比较大，为长方体形状，所以，如果大家看到日版盒子里装着美版主机，也不能买哟。

说明书翻新：和包装的情况一样，最开始翻新机并没有配套说明书，售机时也是拿原装机的说明书顶替，如果是这样就难辨认了，不过这也就牵涉到一个问题，那就是说明书的编号，众所周知，像日版主机的话铭牌上面的编号和说明书上的编号是一机一码，如果说明书上的编号和铭牌上的编号不一致，那么此机必是翻新无疑，然而就BOSS介绍说，许多人对此是不会重视的……还有就是美版的说明书后面没有编号，这也为造假提供了方便。最新的翻新说明书已经能够提供和主机铭牌一样的编号了……随着翻新包装的出现，说明书造假简单起来，因为翻新包装里面就有说明书，以云云一位要好BOSS朋友的话来说，就是：像这种包装和说明书，一般的人根本认不出来！而云云呢，若非

一天，隔壁老曹来找我："老徐啊，快来呀，《光明之魂N》三缺一啊！""哎，来了，等我会儿。老伴，快拿我的GBAN！"此乃五十年后我的掌机生活。徐佳历；18；男；215000；江苏省苏州市徐家浜22幢501室；兴趣：踢足球、搓GBA

朋友提示，根本就以为那是原装的包装，这……不过细细看来，还是有破绽的，尤其是GBA SP的说明书，由于封面是黑色的，所以印刷起来比较困难，因为翻新的说明书印刷效果不好，出现了许多颗粒……

主机翻新：行文至此，到了最关键的地方了，由于内容比较多，所以我分了几个要点来阐述。

外壳：就观察看，翻新机的外壳经历了两个发展阶段，第一个阶段为去年下半年，那时候外壳的做工不是很好，比较粗糙，特别是结合处，这种翻新机比较容易辨别，然而今年年初到现在这段日子里，翻新外壳的质量上了一个档次，现在的翻新外壳辨别起来相当困难，如果不是长期接触GBA SP，根本没有法子认出来……



不过，既然名字叫做翻新机，那还是有法可认！从做工上看，翻新机始终赶不上原装机，毕竟模具是很重要的，D商不可能花巨资来做模具，所以嘛，和任厂车间出来的产品是有差距，这就好比国内杂牌的MP3和日韩大厂如三星，艾利和等厂的MP3有差距一样，又好比二三流笔记本和IBM，HP等厂的笔记本之间做工有差异一样，从一些细节处我们就可以窥见端倪。

我们主要注意以下几点进行鉴别：首先就是折叠处，该地方属于活动区域，所以比较重要，翻新机的棱角不会像原装机那么圆滑，然后像充电器接口、周边接口这些地方有突兀，因为它不会像原装机一样打磨得很好，再就是结合处，应该是没有任何杂物出现的。其次是按键，如果出现按键有延迟的情况，那绝对是翻新机，你还别笑，真有这种情况，以前我就在杂志上面说过了，我曾经让师傅改过一台GBA SP，结果改出来发现按键出现反弹不能的情况，经过师傅检查原来是因为按键下面出现了毛刺，将其挑出后一切正常。按键的手感相当重要，翻新机是用二手机改出来的，而二手机一般都是用了大量的时间，所以手感难免会没有原装好，具体情况就是弹性没有原装机好，如果将手指放在AB键或者十字键上面，轻轻触动，按键动得幅度大的话，说明这机器就不太好了，特别是AB键。如果是GBA，就看一下电源开关松动与否，新机的话是不会松动的。另外，"SELECT"和"START"字样也需要引起重视，文字一定要清楚，如果很模糊，或者边缘部分不是很精细的话，那又是李鬼了……

[小窍门]：购买GBA SP时，我们可以试着多折叠几次GBA SP，原装机开关自如，很有手感，就像高档手机一样，而翻新的SP大多不是很灵活，而且关闭时不能关得很紧。

另外，如果在GBA和GBA SP的周边接口，GBA SP的充电器接口处发现有灰尘，那就是翻新机了。

螺丝：原装的GBA SP的螺丝是独特的Y字型，而翻新GBA SP的螺丝则是普通的十字型，但是现在有些JS是直接用二手GBA SP的螺丝更换，不过也可以发现一些问题，毕竟二手GBA SP上面的螺丝比较旧，大多数都能看出来被氧化的痕迹。有一点需要提示的是，GBA SP电池盖上的螺丝比较独特。

电池盖：将电池盖取下来，与原装机器对比一下，会发现电池盒做工相当粗糙，不由得想起朋友购买的IBM R40笔记本，R系列都是IBM的经济型笔记本，R40也比较便宜，做工和T系列（商务型）相比肯定有差距，但是最明显的还是把电池取下来后电池仓，可见像这些暗处连IBM也会偷工减料啊。



屏幕翻新：屏幕这一部分对于玩家来说相当重要，翻新机采取的措施是更换屏幕（当然只是前板，而并非液晶板），这个简单，成本只需要三五元，而且翻新套装就已经提供了屏幕，不过有些JS技术不过硬，会出现进灰的现象，

全新的GBA和GBA SP由于是从任天堂的无尘车间生产出来的，绝对不会进灰，所以这点一定要注意。对于GBA，由于屏幕需要从正面撬开，所以难免会留下一些痕迹，多把玩一会儿,如果有一些划痕，没话说，假……



铭牌翻新：至于铭牌，这是重中之重，前面就已经说了，现在的翻新机已经做到了一机一码，而且还能与说明书对应，再也不像以前一样全部采用一个编号了,可见D商也在进步啊(瀑布汗……）！不过话说回来，翻新机的铭牌做得确实好，完全可以和原装机媲美，不过我也发现还是有些次品，在铭牌方面没有引起重视，表现在铭牌的条码的形状不太规则。

GBA的批次：最新的批次应该为10—X—X，如果出现04或者03版的编号，那么就应该引起注意了，因为这个有可能是翻新货，当然，也有可能是店里积压的全新GBA，但是如果出现02、01版的编号，那这是翻新机无疑。

任天堂LOGO的贴膜：之所以单独将这么一个小问题放在这里是因为许多朋友对此没有引起足够的重视，甚至有许多玩家都不知道这个东西……在GBA SP的正面有一个任天堂的LOGO,在这个LOGO上面，全新机的话是有一层贴膜的，如果买机时这层贴膜被撕去，那就应该注意了，兴许这就是二手机。因为连翻新机套装中就附送了这个LOGO以及贴膜，那么翻新时肯定就已经把贴膜加上去了。

电池翻新：其实这里说“电池翻新”是不太恰当的，主要是这里给大家解释组装电池的问题，至于翻新机里的电池，有原装的也有组装的，不过呢，因为是二手机的缘故，即使是原装电池也不好啊。由于GBA SP有许多个版本，而每个版本电池都不一样，所以给我们的购买也造成了麻烦，不过大家注意，不管哪个版本的电池，都必须要有编码，如果没有编码，必假无疑！一般来说，组装电池都没有采取原装电池的外形设计，比较出名的有“DRAGON”牌、“FAMER”牌等，最开始出的一种组装电池相信大家都已经见过了，就是“GAME BOY ADVANCE”前面有“FOR”字样，这种最好辨认。但是目前市面上已经有完全仿真的组装电池卖了……如果这样的话，那……还是看做工吧……原装电池做工依然很棒，这是组装电池所无法比拟的。在购买时，一定要注意电池盖是否被打开过，其实全新的螺丝很容易看出来，如果被打开了应该是有痕迹的，不过有些JS技术比较好，即使电池盖被打开了也没有痕迹。有些店里卖出的GBA SP还贴有标签，遇到这种情况我们一定要请BOSS将标签打开，查看是原装电池才能买。

划痕的问题：一台全新的主机是不允许有任何划痕的，BOSS有任何托词都可以将这台主机打倒……如果说在卡带插口处发现有划痕，或者说是周边接口，充电器接口处发现有划痕，无疑是翻新机。



充电器翻新：前面提到了充电器的问题，其实对于我们买日版和美版机的读者来说，即使买到组装充电器也不是问题，反正我们要自己更换，主要是提供一个识别翻新机的线索。日版机的充电器比较小巧，组装的充电器外形和原装机差不多，但是，在“GAME BOY ADVANCE”前面有一个“FOR”，另外就是背面没有编码。玩家在购买主机时，千万记得将原装的充电器带走，不要以为用不着就没用了，因为如果你将充电器留在店家后，也许BOSS会将原装的充电器搭配翻新机出售，这样有可能会害到其他玩家哦。

限定版的翻新：起初翻新机只是局限于普通版的主机，然而后来也出现了限定版的翻新机，比如我们的太阳和红白机限定版，甚至FFT和“黑白相间”的限定版，这些都可以找到翻新机……不过由于限定版价格昂贵，

一块二块三四块，五块六块七八块。九块十块十一块，GBA是我的最爱。
赵羽：河南信阳

玩家买限定版的比较少，所以嘛，在这里上当的比较少，云云自己就将普通版SP换成了我们的太阳限定版外壳，下一步准备换红白机版，呵呵。

从价格上来看翻新机：翻新机这玩意儿怎么说也不是正当货，所以嘛，在价格方面肯定会和原装货有差距，当然，我说的情况是——当玩家已经知道这是翻新机并且愿意买时。如果说店家把翻新机当原装机卖，那价格就不同了。想买原装机的玩家在杀价时切记不要让店家血本无归，这样，他肯定要拿翻新机来哄你。一般说来，如果店家开价过低也有问题，比方说他开价450元，那肯定就有问题了。一般来说，店里以低价收购来的GBA要么直接由店里翻新，要么是送到更大一级的D商那里去加工翻新，总之，翻新机利润可观啊。

翻新机现状：前面就已经说了，目前市面上的GBA几乎全部是翻新机，而GBA和GBA SP翻新机的情况不同，由于目前老任的重心是放在GBA SP上面，所以翻新机的GBA SP较少，而且像GBA SP的话店里卖得多的也是原装机。

截稿前得到消息，GBA确实已经停产，任天堂官方推出“翻新版”GBA，也就是将一些有瑕疵的GBA进行修复，然后批发给店家，该版本GBA包装并非原装版，而是采取“白色”盒子包装，本来是作为“翻新版”GBA出售，但是店家实际上将“白色盒子”用原装盒子换掉后，把机器当作原装卖，而市面上几乎全新的GBA都是此类货色，所以，市面上已经完全没有“真正全新”的GBA了……

前面基本上将鉴别的要点都总结出来了，下面是云云根据读者来信为大家总结的一些问题，这些问题都颇具代表性，买机者不可不关注。

——1、买GBA时，“MADE IN CHINA”和“MADE IN JAPAN”有什么区别没有？听说“MADE IN JAPAN”的GBA要“比MADE IN CHINA”的要好。还有就是日版的GBA SP是不是要比其他版本的SP要好些？

回答：无论是中国造还是日本造的GBA都一样，没有区别，而实际上目前基本上所有的GBA都是“MADE IN CHINA”，更何况现今连全新GBA都难见了……至于GBA SP，也不必区分版本，实际上所有的GBA SP都是在中国制造，主机生产好了贴不同的标签，用不同的包装而已，玩家在购买时不必在意版本区别。

——2、GBA SP买来后第一次应该充多久的电？正确的充电方法是什么？电池用多久才算正常？

回答：由于GBA SP采用手机般锂电池设计，所以前几次充电按照惯例需要充满10个小时左右，然后以后就可以只充二三个小时了，有些朋友说锂电池没有记忆效应弥补用等电用完了再充，其实错了，锂电池也有轻微的记忆效应，不正确使用的话电池寿命也会缩短的，合理的充电方法是当GBA SP的开始亮红灯后就停止游戏，开始充电，而当充电指示灯熄灭时，电池实际上并没有充满电，这时候我们还需要继续充二三十分钟才是完全将电充满。

——3、长期边充电边玩GBA会不会对机器有



影响？现在我的GBA要是接耳机的话就能听见“嗡嗡嗡”的声音响，这是为什么？

回答：其实早在GB时代，这个问题就存在了，GBA也不例外嘛，谁叫咱买不起官方的配件，呵呵，长期边充边玩GBA确实会对机器有所影响，这是不容置疑的。“嗡嗡”的声音一般和电源有关系，电流越大声响就越大（比如用充电电池），机器都有声响，用耳机听更明显。

——4、买什么颜色的GBA SP最好？听说除了黑色外其他颜色的GBA SP都会掉色，那岂不是只能买黑色的么？可是想买银色的SP哦，酷酷的才好看嘛。

回答：其实不只银色的GBA SP会掉色，就连大家觉得不会掉色的黑色GBA SP也会掉色（只不过没





有银色等明显而已），这个是由GBA SP的喷印工艺决定的，没有办法，所以读者还是依据自己的爱好来选择颜色吧。至于后期的保护，那就得看我们自己了，一般来说平时玩的时候和收放的时候多加注意，买个合适的包吧。不过话说回来，现在的翻新机外壳质量不错，如果外壳花了可以考虑去买个组装的外壳来换。几十元就可拥有焕然一新的感觉，值！

——5、在GBA和GBA SP之间我应该怎样选择？它们谁更好？

回答：实际上这个问题因人而异，看你是哪种玩家，如果说你是狂热的ACT，RAC游戏爱好者，那么拥有良好按键感的GBA是你的不二选择，如果说你喜欢玩RPG，或者是休闲的小游戏，比如方块儿，那就可以投向GBA SP的怀抱，但是鱼和熊掌不能兼得，GBA手感虽然很好，可是屏幕效果太差，伤眼睛，GBA SP屏幕在GBA的基础上有所进步，而且外形时尚，但是手感就稍微逊些，不过从目前的情况看，我们还是推荐购买GBA SP，毕竟目前主流是它，而且GBA现在全部是翻新机啊！

——6、我想买GBA，听说通过烧录卡可以实现很多周边功能，有哪些？

回答：有了烧录卡GBA就可以变成一个实用的多媒体周边，利用相关的软件，我们可以实现在GBA上看电影、看小说、看图片、查单词、记事本、听MP3、玩FC、PCE、GB、SMS甚至SFC游戏，虽然说功能没有PDA强，但是能实现就算不错了。

——7、游戏店里可以用GBA贴换GBA SP，值得吗？

答：游戏店开着就是要赚钱的，很多玩家的GBA成色很新，但是却是以低价被JS收入，这就不值了，一般情况下，9成新的机器在网上还能卖个400元左右，到了店里BOSS就不会给你开这么高了（相当低的价格，有时候不到300元），所以我建议GBA还是卖掉为好（而且是卖给普通玩家。不要卖给店家），不要直接贴换。

——8、想买GBA SP，可是却担心过时，因为PSP和NDS都要出来了。

回答：本国的国情决定了咱们不能盲目攀风，在一两年内，GBA绝对还是主流，它的价位是最适合我们的，PSP虽然功能强，但是毕竟是SONY出的东西，再怎么也会印上高档的标签，主机暂且不说，其软件始终是门槛，GBA在我国为什么这么火爆？大家心里都有数，所以劝各位持币观望的朋友赶快下手吧。

小神游GBA

2004年6月，小神游Game Boy Advance正式上市，在上市很久之前，就有消息说神游公司要在大陆推出行货GBA，但是神游官方却否认了这个消息，然后大概在5月份网络上就又有消息称大陆行货GBA即将推出，而且还放出了小神游GBA的照片，这样一来大多数人都相信大陆行货GBA的存在，而这时，神游官方没有任何消息……随后不久，广东方面传来消息，小神游GBA已经上市……6月，神游官方终于发布了“小神游Game Boy Advance正式上市”的消息。



小神游的推出，可谓顺应民意，因为此时，国内的翻新GBA猖獗，玩家买到的GBA基本上都是翻新机，在神游官方的新闻中，这样提道：“小神游GBA正式上市后，中国用户将不用担心会

花新机的钱买回‘翻新的旧机’”。由于小神游GBA是正宗的行货，所以会享受到神游公司“15天保换，1年保修”的售后服务政策，完全没有水货的后顾之忧。另外,小神游GBA的用户还可通过“神游俱乐部”享受到增值服务，比如参加“神游俱乐部”，可以免费租借GBA游戏。

背景资料：神游科技(中国)有限公司，于2002年由著名美裔科学家，企业家颜维群博士和日本任天堂株式会社合资成立，立志在中国发展优质的多元化游戏，丰富中国人的精神生活，解决现代家庭亲子教育的迫切需求，推动以“家庭”取代“网吧”、“家庭亲子教育”"配合“学校知识教育”的现代家庭教育理念。本着为用户负责的原则，神游科技对游戏的选择异常严格，保证其“绿色健康”的一贯作风，为用户提供一系列经典的益智及亲子教育游戏。



目前小神游GBA分为两个场所发卖，一个是商场，而另外一个就是普通游戏店，这两个地方卖的小神游GBA版本有些差异，在商场卖的小神游GBA为铂金版，售价为698元，附送游戏《超级马力欧2》，而游戏店里的小神游GBA为黑色版，附送游戏为《瓦力欧寻宝记》，但是在价格上就比较灵活，也比商场卖的要便宜些，大概在580元左右。

和普通GBA相比，小神游GBA确实有其独特的卖点，那就是质量有保障，普通GBA有翻新机存在，而小神游GBA凭借行货的优势完全杜绝了水货的出现，同时，其售后服务也为用户免除了后顾之忧,就比方说像前面提到的“15天保换，1年保修” 的政策，其实商家在实际运作起来更为灵活，而且在价格方面，和水货GBA相比也没有太大的悬殊。我想，拥有这么多明显的优势，谁都会买小神游GBA吧？实际情况也如此，在调查中发现，大多数玩家都把目光投向了小神游GBA，因为他们信赖神游公司，信赖行货的品质。而一些原本对小神游GBA不太了解的玩家去游戏店购机时，也许原本打算购买GBA，但是听了店家的介绍后，也会毅然购买小神游GBA，可见，小神游GBA替代水货GBA，完全是大势所趋！

小神游GBA所配套的游戏软件目前只有两款，分别是《超级马力欧2》和《瓦力欧寻宝记》，虽然是配套卡带，但是也有些店家将其单独出售,价格在60-100元之间，云云拆开《瓦力欧寻宝记》查看，发现该卡采取的是GBA正版卡设计，为芯片记忆，而且是双芯片。目前虽然只有这两款游戏，但是就像神游机一样,神游公司肯定会不断推出新的游戏，让消费者体验到全新的乐趣。

实际上，小神游GBA和普通版GBA本质上是没有区别的，如果非要找差别，那就是GBA正面的“NINTENDO”LOGO被小神游GBA上面的“IQUE”代替了，背面的铭牌也换成了小神游GBA的相关信息。有些读者有疑问，害怕小神游GBA不兼容D卡或者烧录卡，那么现在的卡资源就没用了，其实这个顾虑是多余的，经过测试，小神游GBA不但兼容D卡，而且还兼容烧录卡，另外，普通版GBA也可以玩小神游GBA的卡。实际上现在网上已经放出了《瓦力欧寻宝记》的ROM……



小结：读者看了上面的掌机大餐，有何感想呢？是否看上了上面的哪款主机？如果有，那么在暑假的时候就一定要熟记云云教授的鉴别技巧，到时候买机才不会被骗。由于时间紧迫，难免出现错误，希望大家多和云云交流哦。

配件导购篇



前面已经为各位准备暑期购机的玩家做了主机方面的详细介绍，不过玩家在购买主机以后一般都要选购一些辅助的配件，下面阿蛮就推荐给大家一些最常用到和一些比较实用的配件，让大家尽量少花一些冤枉钱。对此有需要的玩家就跟着阿蛮来吧。

文/阿蛮

—— 常用配件 ——

GBA屏幕保护盖

这个配件来说应该是GBA用户人手一个，由于GBA的设计造成她的屏幕经常会划伤，尤其是携带的时候更是容易出现这种现象，而且划伤严重的时候还很影响其透光效果。这个GBA屏幕保护盖在不使用的时候可以很好地保护GBA的外屏，使其不会被划伤。





参考价格：10元

GBA/SP玻璃镜面

对于使用屏幕保护盖虽然可以很好的保护主机屏幕，但是在使用过程中还是要打开保护盖的。而这种玻璃镜面最好的地方就是在没有保护盖的情况下也不用担心划伤。而且透光效果要比原先的塑料面要好很多，但是不推荐GBASP购买。GBASP镜面只能是贴在原先的屏幕上，等于两层屏，而且在合起主机的时候也会很麻烦。



参考价格：15元

GBASP耳机/转接线

GBASP由于把耳机接口设计成和充电器接口一个，所以普通的耳机是不能直接使用的，在使用的时候需要购买一个转换的插头，或者直接购买直接使用充电器插口设计的耳机，不过其音质就要差上很多，大家在购买的时候可以衡量一下。





参考价格：19元

GBA用电池

使用GBA的用户应该对电池问题都十分的头痛，最好的办法就是购买充电电池了，不过目前世面上的充电电池包不建议大家购买，合体的电力不足，能上10小时的都很肥大。反而普通充电电池就变得很不错，我以前使用的是“次世代”的1800毫安时电池，配上一个好的充电器，一次充电也可以达到10小时甚至更长时间。购买SONY的2100毫安时电池也不错，价格就高一点了。



参考价格：25元/对（次世代电池）

卡带收藏盒

GBA卡带早卖的时候不像GB卡带都有一个收藏的盒子，如果随意乱放的话很容易造成对卡带外壳或者金手指部位的损坏，而把卡带放到相应的收藏盒子里面可以起到对卡带很好的保护作用，而且养成良好的习惯也是必须的。



参考价格：2元/个

记忆棒

使用D卡玩家最头痛的就是辛辛苦苦打的游戏进度以内电池问题而丢失，这个是非常让人痛心疾首的问题，不过GBA记忆棒的出现可以很好的解决这个问题，即使在没有电的情况下也可以至少保存存档10年以上，而且最新的记忆棒支持存档修改功能，可以对存档修改达到金手指的作用。



参考价格：68元

本来不想说，但实在忍不住，15期121页王读者的想法错了，我就1天赚100多万也没见有人嫉妒。你应该是钓上了太多垃圾扔在地上所致吧，鱼与熊掌不能兼得啊！游戏王；男；18；QQ：409574130；兴趣：游戏动漫、修练游戏、欣赏动漫

—— 推荐配件 ——

GBA照明灯





GBA屏幕不能发光,要在晚上使用就要购买一个照明灯了,这个照明灯从GBA的通信口取电源供应小灯泡,虽然可以解决在黑暗中游戏,但是由于反光问题对眼睛的伤害还是很大的,效果只能是算一可以将就了。 **推荐价格:30元**

GBA背光板




如果想要在黑夜中有一个更好的效果,那就要考虑购买这个东西了。不过由于要拆机器改造液晶屏幕和对线路进行焊接,所以对于动手能力算是一个严格的考验,因为很有可能一点疏忽就造成自己爱机报废。最好的办法是委托店里的BOSS进行改造,效果可以媲美GBASP。 **参考价格:240元**

GBA前光灯




和上面的背光灯同样是效果非常棒的产品,不过改造起来非常的简单,也不需要对主机进行拆解。只要换一个前屏就可以解决问题了,缺点是屏幕会比原先的厚一些,使用的时候需要接上专门的连接器。效果也是十分不错的,推荐一般玩家购买,价钱也要便宜,产品也比较正规,12岁以上即可自行安装,本期有详细的改造说明。

参考价格:160元

GBA电池包+扩音器




设计成和电池包一体的设备,在使用的时候连接好GBA的电池仓后直接把耳机插头插在GBA上即可,扩音器上有一个开关可以控制开关,而且可以折叠其角度,玩一些音乐效果好的游戏时确实不错。 **参考价格:40元**

GBASP220V充电器



如果没有变压器的玩家最好还是买一个220V的充电器,可以方便的省去插来插去的麻烦,而且这种充电器支持100-240V的电压,可以说使用起来相当的方便了。 **建议价格:25元**

GBASP放大镜




这个周边使视力不是很好的玩家,玩游戏的时候可以对画面进行1.6倍的放大,如果自己的视力有足够的自信那就不要去碰这个东西了,其屏幕是使用塑料的,透光一般。在不使用的时候可以折叠到后面,不过用着比较麻烦。 **建议价格:25元**

GBASP两用转接口





GBASP在充电的时候是不能使用耳机的,如果要使两者互不影响的话就可以购买这个产品,而且价格相当的便宜,耳机也是普通插口,起码在充电的时候听个MP3什么的还是不错的选择。

参考价格:5元

雪人:呵呵,有不少读者也指出了这个问题,俺也要向他们表示感谢!
能否把游戏攻略写成小说形式,这样即使玩家没玩过也能看得津津有味,然后再配上大量经典插图,相信PG能成为游戏玩家的得力助手!

GBASP用扩音器

这个是GBASP专用的扩音器，采用折叠的设计，在不用的时候可以折叠起来，使用时就再拉出来，也不会占用很大的地方，效果也是可以，只是价格稍微贵了一点，用SP当MP3播放音乐的时候用起来还是相当不错的。



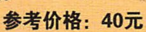
参考价格：35元

GBASP座充

可以给GBASP主机和备用电池一起充电的机器，好处就是在使用大容量电池包的时候可以方便的给备用的那个电池充电，普通的时候就基本没有作用了，玩家可以酌情考虑购买。







参考价格：40元

GBASP大容量电池包

需要经常长时间游戏或者不方便经常充电的玩家购买是最合适的。由于一共两块电池，可以很轻松的在开灯的情况下超过20小时，而且后备电池可以方便的更换，不过就是让自己的GBASP稍微的肥硕了一点。



参考价格：50元

GBASP手摇充电器

外出野营的最佳伙伴，因为即使在没有电力供应的情况下使用这个产品也可以给自己的GBASP充电，而且在编辑部中买来产品大家天天摇，并称其可以锻炼身体。就是价格稍微高了一点，玩家可以酌情选购。





参考售价：58元

GBASP备用电池

GBASP在使用了1年左右就要考虑购买新电池了，因为GBASP电池设计的是充放500次，虽然还能够使用电视电力会越来越小，在无法达到自己理想的待机时间以后就可以考虑下购买新电池了，不过国产的电池效果只能说是一般，但是总比没有强。



参考价格：35元

GBASP收藏盒

GBASP容易掉漆是大家都清楚的事情，平时随便乱扔的话不仅主机机身容易出现划伤，而且掉漆更是必然了，买一个收藏盒起码可以解决放置的问题，尤其是限定版主机的时候，本来颜色就很重要，掉漆的话那可就掉价了。



参考价格：40元

GBA电影卡

以前曾经在杂志上多次提到过的，通过一个转接口和CF卡就可以实现观看专用格式的动画和电影，128MB的CF卡可以支持60钟左右的影片，而且影片可以自己转换，也支持目前几乎所有的影片格式，包括网络最常见的RM和RMVB格式。除了电影以外还附带电子书功能，直接拷贝文本文件即可，非常实用，自身的音乐播放能力也是相当的出色。非常适合大家购买一套。



参考价格：140元

阿蛮云：以上配件只是找了一些有代表性的，像皮套什么的这个就没有提，大家在买主机的时候理直气壮和BOSS要就可以，一般都会送的。而上面的价格也只是起到一个参考的作用，由于进货渠道的不同，各地区会有一定程度的偏差，还请大家谅解。



情报工房

QINGBAOGONGFANG

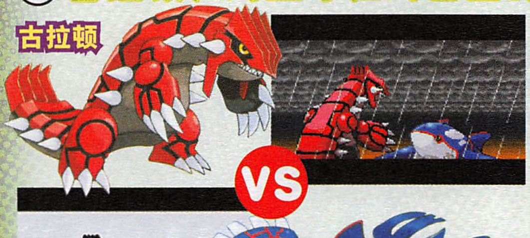
口袋妖怪绿宝石新作报道！



GBA

NINTENDO	RPG
2004.9.16预定	4800日元

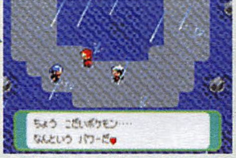
古拉顿和海皇牙在海面上的死斗!!



超古代口袋妖怪古拉顿和海皇牙在海上相互对峙！分别是来自口袋妖怪——红宝石的古拉顿与来自口袋妖怪蓝宝石的海皇牙究竟为何在此相遇？它们的目的究竟是为什么？如此强大的两只口袋妖怪在这里激斗，周围的地区一片滂沱……



↑大雨滂沱、闪电掠过的瞬间！



←出现在海底洞窟的这一位是：熔岩团团长玛西布和海洋团团长阿奥基利。

在战斗中比试训练员的本领!!
战斗FRONTIER登场!!

所谓“战斗FRONTIER”是考验玩家战斗能力的一个新的场所。只有得到认定的强大的口袋妖怪训练师才能来到这里。这里是口袋妖怪战斗的最前线。被水、花所包围的这里有着7座场所，训练师们可以在这里考验才能以及自己所发掘的各种战术。





←↑这里是战斗FRONTIER的入口，里面究竟有什么设施？让我们拭目以待。



←巨大的毒蛇状管道竞技场颇有气势，但管道内部到底是什么东西呢？



接受重重考验，
体验全新的“战斗FRONTIER”！

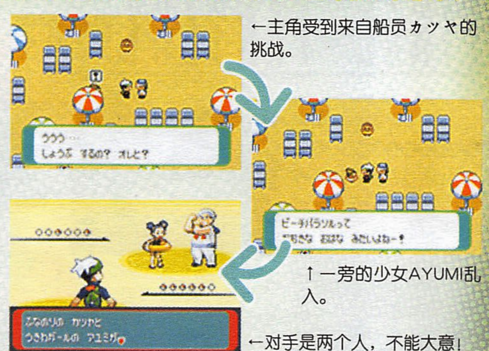
我很喜欢掌机迷杂志的封面画，请问是出自哪位大师之手？特别是第15期。王剑：27；男；541001；广西桂林市北门商贸城9-44号；兴趣：上网、打游戏、泡吧、玩动静态模型　　雪人：作者是饿龙！

可以同时与不同方位的两位训练员进行对战！

在口袋妖怪—绿宝石中，可以同时与2个对手进行对战。在前几部作品“红宝石”、“蓝宝石”、“火红”和“叶绿”中，玩家只能一次接受来自2个对手的挑战。然而在“绿宝石”中，身在不同地方的2个口袋妖怪训练师可以同时参与对战。

由于可能在某个隐蔽的地方还潜藏着一个训练师，他们随时都会加入战团。轻易的认为对手只有一个人的话，有可能使自己陷入意想不到的苦战中。所以一定不要轻敌！





←主角受到来自船员カツヤ的挑战。

↑一旁的少女AYUMI乱入。

←对手是两个人，不能大意！

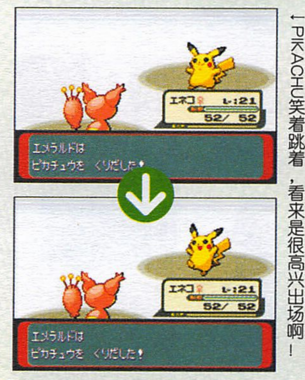


神秘的迪奥西斯的残影

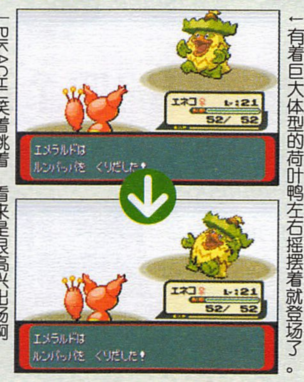


水都会在本作出场吗？

口袋妖怪出场具有更丰富的动态表情！



↑PIKACHU笑着跳着，看来是很高兴出场啊！



←有着巨大体型的荷叶鸭左右摇摆着就登场了。

在本作中，出现在草丛中、或是从精灵球中跳出来的口袋妖怪都有着丰富的表情与动作。如有力地咆哮、悠闲地扇动翅膀、高兴地摇摆身体等等。要注意一下你所中意的口袋妖怪都会做出怎样的动作喽！

在口袋妖怪水晶中，出场的口袋妖怪已经存在出场动作，但略显生硬和粗糙；在机能大幅提升的GBA平台上，可以相信这些口袋妖怪能做出更加栩栩如生的动作。

GBASP限定版发售预定！



GBA绿宝石的限定版随游戏也一起公布！自8月16日0：00——9月10日8：00间接受网上预约，预计9月中旬发售，售价为12500日元。不过对于国内玩家来说可能就没机会了。



《牧场物语》在秋之收藏节时往那个大锅里放入毒蘑菇或红色草将有“好事”发生。
天鹰；17；男；355000；福建省福安市穿山路17楼B组302室；兴趣：RPG、看书、长眠

FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー

最终幻想 I+II

GBA | SQUARE ENIX | RPG | 2004年7月29日 | 6090日元

光之战士受到水晶的指引 拯救被黑暗颠覆的世界

天空一片黑暗，风中弥漫着邪恶的气息，海面波涛汹涌，世界面临着毁灭的危机。然而人类并没有绝望，有一条流传下来的预言给了他们最后的希望——当世界被黑暗侵蚀之时，会出现四位光之战士拯救世人……以上便是初代《最终幻想》的故事背景设定。

↑游戏开始介绍剧情的开篇画面，精美程度远胜FC版。



→主要任务就是找到四块水晶并使其恢复昔日的光辉。



↑骑士加兰多是战士们遇到的第一个BOSS，他是故事里最关键的人物。



夺走水晶之光辉的四个混沌之神！

世界上有四座水晶祭坛，每座祭坛分别由一个混沌之神守护。打倒这些混沌之神，就可以夺回失去的水晶之光，让世界恢复光明。

混沌之神们是拯救世界必须要打倒的敌人。



指环王III 1、无限复制道具+赚钱大法：让角色拿着要复制的道具，停在一个有树洞的版面，存档A；把道具放入树洞，存档B；读取存档A,会发现角色身上和树洞里都有了要复制的道具。把复制的道具卖掉，便可无限赚钱。

游戏开始前的小小烦恼 6种初期职业任你选择

进入游戏后，首先面临的问题是给四位战士取名字并选择职业，至于名字玩家可随便取，而以何种职业组合队伍可是直接关系到游戏难度的。



游戏前期还只是以初期职业进行游戏，剧情发展到特定程度就能进行转职了，转职后战斗力会有质的飞跃。



战士

可装备大多数的武器和防具，物理攻击力、防御力很高，队伍中最为活跃的前锋。但不会使用魔法。

转职

骑士

能装备更多的武器与防具，而且学会了3级以下的白魔法。

盗贼

攻击力与防御力都不高，能装备的武器也有限，但行动敏捷，能先发制人，也比较容易从战场逃脱。



转职

忍者

能装备更多的武器与防具，而且学会了4级以下的黑魔法。

格斗家

即使空着手破坏力也超强，随着不断升级防御力也会有明显提高，最为省钱的职业。



转职

超级格斗家

依然什么魔法都不会，连续攻击达到的次数已很可观了。

赤魔术士

黑、白两种魔法皆会使用，可装备的种类也很多，任何场合均能应付自如。



转职

赤魔道士

能使用的装备和魔法增加不少，因为能力过于平均却成了最中庸的职业。

白魔术士



白魔法专家，因掌握着回复与辅助魔法，成为了队伍中必不可少的职业。



转职

白魔道士

32种白魔法全部使用可能，值得信赖的神圣职业，也是队伍中重点受保护对象。

黑魔术士

除火、冰、雷三种属性的黑魔法外，还掌握着其它攻击法术，防御能力最差。



转职

黑魔道士

32种黑魔法全部使用可能，中期成为杂兵的克星。

2、增加攻击力BUG：此BUG只适用于阿拉贡、埃尔文、吉姆利三人。角色身上至少有一把双手大剑（2H）和一个盾。先让角色装备双手大剑，再装备盾，角色攻击力就会增加5；如此反复便可无限增加攻击力。

最新追加的演出

这次GBA的《最终幻想Ⅰ+Ⅱ》增加了一些新的场面，记性好的旧FANS玩到那里可能很快就能发现出来，下面就介绍《FFⅠ》序章里的一幕吧。其它的就靠玩家来发掘了。



→前往大陆北方，与误入歧途的骑士加兰多进行一场恶战，解救被囚禁的公主。



→救出公主后走出柯奈利亚城，向湖边前进会追加士兵们在新造好的桥上迎接主人公们的一幕。



→通过士兵们架起的新桥，序章结束。四位光之战士眺望远方，真正的旅途才刚刚开始。

小插曲 恶搞事件！？那座勇者之墓是？

人物：四位光之战士
时间：《FFⅠ》的游戏初期
地点：精灵村的墓地

注意！是精灵族勇者的坟墓！


↑绕过宿屋继续前进。


↑发现三座坟墓！



←调查左侧的坟墓，会出现“林克，在此长眠……”的信息。这分明是恶搞《塞尔达传说》的林克吗！或者说《FFⅠ》的剧情是接在《塞尔达传说》之后？（想哪去了……）

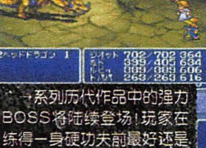
GBA版原创EXTRA地下迷宫，其中收录有FF系列历代的BOSS！

在本作中，当解开位于大陆某处的混乱封印之后，将开启通向全新地下迷宫，“混乱之魂”的入口。要想进入这个属于GBA版的全新原创迷宫，并挑战栖息在里面的众多源于FF系列的BOSS，是需要满足某些特定条件的。而且主人公的等级不高进去无异于送死。


↑开启通往“大地之神庙宇”的入口，或许要比想象中的要容易一些。

↑有些道具和装备只有在这里才能获得！

太令人怀念了！



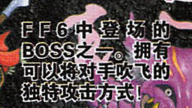


↑系列历代作品中的强力BOSS将陆续登场！玩家在练得一身硬功夫前最好还是不要进去……

基尔加梅修

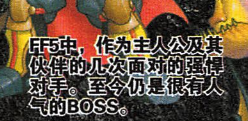
FF5中，作为主人公及其伙伴的几次面对的强悍对手。至今仍是很有人气的BOSS。

迪朋



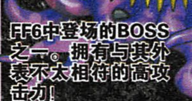
FF6中登场的BOSS之一。拥有可以将对手吹飞的独特攻击方式！

神龙



FF5中在最后一个地下迷宫中登场的最强级别的敌人。他甚至比最终BOSS还要厉害！

奥尔特罗斯



FF6中登场的BOSS之一。拥有与其外表不太相符的高攻击力！

疯狂出租车　隐藏排行榜：开机后一段时间不按任何键，游戏会自动演示DEMO，再过一段时间就会出现隐藏排行榜。
疯狂冲刺：先调整按键，L键为倒车档，R键为前进档；游戏先按下R键，再按下A键，车就会带着火冲出去。甩尾：先按L键，再按住R键

FINAL FANTASY II
ファイナルファンタジーII

阻止帕拉梅基亚帝国征服世界 青年战士要打碎独裁者的野心

那个世界的和平结束了，帕拉梅基亚帝国的皇帝利用妖魔开始侵略世界，为了打碎皇帝的野心，世界各处成立了反抗组织，而游戏的主人公们就是反抗军中的几个年轻人。


↑游戏开始，和平的村庄被帝国皇帝率兵侵袭。



←突然进入战斗画面，在实力恐怖的黑骑士面前主人公们毫无招架之力，相继倒下。

↓战败的主人公们被一位美女所救，她其实是反乱军的首领希露达。

↑主人公们决定参加反乱军对抗帝国，漫长的冒险正式开始。

反抗帝国的主人公们！

在受到来自帕拉梅基亚帝国的侵略时失去了父母的福利奥尼尔，发誓要向帝国复仇！有很强的责任感。



↑为了向帝国复仇，向反抗军领袖希尔达提出加入的要求。

拥有强烈责任感的领袖 福利奥尼尔



美丽而出色的弓箭手 玛丽亚

抚养福利奥尼尔长大的两位老人的亲生女。与福利奥尼尔犹如亲兄妹。外表坚强的她，其实也是很有女人味的。


↑战后的再会，表现出了玛丽亚温柔的一面。

拥有强健体魄，是一名能够给予敌人沉重打击的年轻战士。同时热爱动物与自然的盖伊也有着温和的性格。

↑盖伊拥有能够与动物交流的神奇力量。

心地善良的巨人战士 盖伊



故事如连续剧一般精彩的演出

比起《FF I》稍显单薄的剧情，《FF II》的曲折剧情就显得感人得多，可以说从本作开始奠定了玩家脑中“是《最终幻想》必然剧情优秀”的思想。玩家们若是能溶入RPG的故事中的话，就如同欣赏一部精彩的连续剧，不过对于国内绝大部分不会日语的玩家来说看不懂剧情会使乐趣大打折扣，希望中文版赶快出呀！


↑游戏初期，看到了著名的飞空艇，啥时候能坐上呀？

痛苦的离别！



↑→有相遇就会有离别，而离别也可能是永别，真是令人伤心的事情。

玛丽亚的兄长 莱昂哈特

玛丽亚的亲哥哥，也是值得福利奥尼尔信赖的兄长。在受到帝国军黑骑士团的袭击中与大家失散。



↑莱昂哈特行踪不明……

熟练度与成长 词语记忆系统

本作独特的游戏系统总汇

《FF II》中采用了多种独特的系统，因此比起其它正统RPG显得特别异类，虽然旧FANS们已经很熟悉了，但还是再详细介绍一下吧。



↑在反抗军基地可听取对于系统的解说。

越使越强 熟练度系统

本作对于角色的装备没有限制，每个人都可以装备任何武器和防具，也都能学会魔法。在战斗中不断地使用武器、盾、魔法，就可以提高相应的熟练度，各项能力都会越练越强。

↑玛丽亚使杖的LEVEL UP。↑铠甲和护手等没有熟练度。



↑防具中只有盾没有熟练度，盾的熟练度UP代表回避率UP，直接关系到角色们的防御能力。

武器熟练度



↑战斗中使用某武器，会对此武器的熟练度上升。

战士必修!!

↑提高武器熟练度是游戏中最重要的成长系统。

魔法熟练度



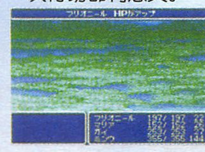
↑战斗中使用某魔法，会对此魔法的熟练度上升。

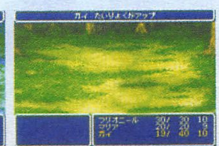
法师必修!!

↑魔法熟练度高的话连火球这种初级魔法都很具威力。

舍弃经验值 成长系统

一般RPG中都是靠获取经验值升级的，而本作就是那么特殊，取消经验值系统，每项能力都有各自的增长途径。靠战斗中不断攻击来提高攻击力，不断挨揍来提高HP，也就是说战斗中每一次行动都有意义。





↑挨揍越狠HP与体力就成长得越快。

选择指令不同 决定成长方向



←想要集中提高某能力，就先一直锁定对应那项能力成长的指令吧。

选择物理攻击

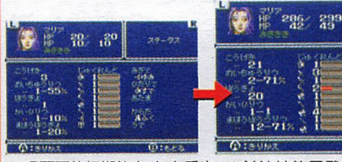
使用武器进行攻击会影响到武器的攻击回数和命中率的增长。此项指令可是战士们的命根子呀!

选择使用魔法

进行魔法咏唱会影响到魔法的威力和角色精神力的增长。要培养出黑、白魔法师就全靠此项指令了。

把喜欢的角色培养成什么样的战士呢?

因为本作的特殊成长系统，使得可控制的角色们的成长方向变得非常自由。举例来说，身为柔弱女性的玛丽亚本应擅长回复和辅助魔法，但经过玩家任性的行动可使她成为一位擅长肉搏的“筋肉女”。

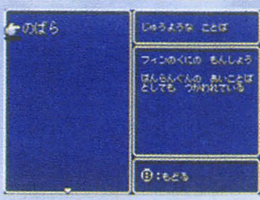


↑玛丽亚的初期能力，怎么看也应该是往魔法师的方向发展。↑总让她使用武器作战，会变成擅长肉搏的角色。

铸剑物语 如何不掉血打倒最终BOSS：要完成不掉血打倒BOSS，就要完成以下条件：（1）级数78级以上。（2）武器带一把大曲剑，一把像叉子的枪，和一把耐久度180以上的斧头。并且各武器熟练度一定要练满。（3）辅助装备可以用冰之圣灵的冰属性全体攻击魔法，和

与重要角色对话 词语记忆系统

本作设有词语记忆系统，在村镇中与人对话可以得到重要情报，会话中的关键词会被保存在“じゅうようなことば”一栏中，这样就不会忘记重要的情报了。



↑可以在这里确认记住的词语。

“おぼえる”是记住关键词语





↑关键词语会以红色表示，记住关键词语后与某些人对话才能继续发展剧情。

“たずねる”是向特定人物咨询情报

认识对方

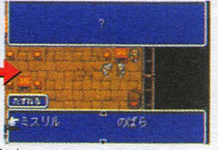




↑向认识的人咨询情报记住关键词。

不认识对方





↑面对不认识的人啥也问不出来?

“アイテム”是把所持道具给人看





↑把在事件中入手的道具给对方看，得到新情报。

追加剧本“魂之逆袭”

将本作的本篇通关后，若在游戏途中收集全故事中已牺牲的英雄的灵魂，会追加一项“魂之逆袭”的剧本，在里面展开新的冒险。



原创的敌人コウテツキョジン和系列强敌アルテマウェポン登场!



↑新故事异世界中的城镇，在此会遇到历代都会登场的锡德，还有除敏武外死去的角色们，让人期待呀!

“魂之逆袭”的主人公们



敏武 希露达的军师

反乱军首领希露达的参谋，擅长白魔法，死前一直给予主人公们很大的帮助。

尤瑟夫 反乱军的猛将

在萨拉曼多城活动的反乱军战士，他的任务主要是收集情报。



斯考特 卡修奥恩的王子

曾身负重伤，因帝国的侵略而亡国的卡修奥恩国的王子。

理查德 孤傲的飞龙骑士

被帝国军毁灭的龙骑士团的残存者，为复仇而加入主人公队伍。

加武器耐久度的魔法。但本人和同学都是不放魔法只用武器去拼死BOSS。你还可以加一个攻击力加40的指环。好了，你可以去向BOSS挑战了。挑战中，你只需站在BOSS头前面，正好向大曲剑砍到它的位置就行了，目的是为了不让BOSS放石头，如果它放石头时，你必

译:KenYo



我们的目的是 制作出新旧FANS都满意的新生《最终幻想》

制作人访谈

时田贵司



个人档案

生于1966年1月24日，神奈川县。当初因感动于《王国骑士》(FC)而进入SQUARE。曾经负责开发与FF系列并行的《半熟英雄》(FC)和《魔界斗士SaGa》(GB)，也是《FF Ⅳ》(SFC)的主要制作人。《LIVE A LIVE》等诸多SFC和GB上的知名作品都有他参与制作。现任职SQUARE·ENIX的第七开发事业部部长。

RPG不适合FC MINI?

——能再次在任天堂出品的硬件上看到标题中带有数字的FF，真的让人感触很深！

时田： SFC上的FF6距离现在已经有正好10个年头了。也很久没有去京都了。（笑）

——什么时候到过任天堂呢?

时田： 去年夏天的时候。由于以前开发过“中山美穗心跳高校”的关系，去了趟位于大阪的SQUARE旧址。顺便造访了任天堂原先的所在地。

——关于那次的事情，一定会找别的机会再谈。那次去时，任天堂有什么反应呢?

时田： 他们说：“拜托一定要制作3代！”

——这件事，我们也同样要拜托呢！（笑）去年正好是FC二十周年纪念，有没有谈到迷你FC呢?

时田： 那个时候没有谈到这个话题。迷你FC是在那之后才出现的吧，而这次的“FF1+2”也真的是挺偶然的。

——FF作为迷你FC的候选作品是理所当然的吧?

时田： 是啊。人物啊、物品啊还好说，但由于是很久以前的作品，如果完全照原样做的话，在现在看来就……特别是2代中的地牢，真的是让人觉得很辛苦。

——是不是现在的玩家的要求太严格了?

时田： 动作类作品追求的是可以让人们轻松的游戏、娱乐。但是现如今的RPG在许多方面都不够体贴玩家，玩起来真的很辛苦。所以在这次的制作中考虑到了这些，统一调整改善了系统和界面。

——原来如此啊。那么是什么促成了这次的开发工作呢?

时田： 这次制作的FF玩家群体中，从FF7以后接触FF的PS玩家占很大成分。我们也把眼光投向更广范围的新年龄层的玩家。出于这种考虑，于是最后决定在GBA上制作FF。

——这次好像不是单纯的移植?

时田： 是啊，我们重新制作，使得喜欢玩“口袋妖怪”的玩家也能轻松享受FF的乐趣。这次的GBA版FF1+2将得到进化，为的是让那些通过“口袋妖怪”而接触到RPG类游戏的玩家也能够理解和接受FF深刻的剧情以及系统。

——FINAL FANTASY 1/2这个名字是一开始时就决定的么?

时田： 嗯。经常提到一种说法：奇数1代表系统。偶数2代表故事情节。但是我还是觉得，这是一个由两部FF构成的作品。

玩家们能看到的新变化

——说到进化，好像在系统方面也下了不少功夫啊。

时田： 是啊。比如说在FF1中，由先前的魔法按次数使用变成消耗MP来使用。还有就是以往在游戏过程中需要花大量时间用于金钱的积攒。新作品中随着普通战斗的不断进行就可以攒不少的钱。

——在以前的游戏中经济方面真的是很紧张啊。不得不去想办法挣钱……

时田： 近期的游戏可以通过开宝箱获得道具，但以前的游戏不去想办法赚钱就连武器都没法得到。

定掉血，在它头前面，它只会放另外三个绝招，吐炎球时，当BOSS头昂起时，你稍后退一些，当它火球吐起来时，你就跳过去，就能躲开了。其余两招在前几期的《掌机迷》中已介绍了，你只要保证它不扔石头，经过漫长的拼杀，不掉血没问题。上海　孟大超

——哪怕打开宝箱，里面只有1个金币。

时田： 这一次的作品中，怪物被打倒后也会掉落道具哦。

——在FF2中，熟练度系统是一大特点啊。

时田： 确实是这样啊。这是河津先生（参与制作GC上的最终幻想—水晶编年史）的一贯风格。熟练度系统现在很流行，但要是回到15年前说不定就……（笑）

——在熟练度这方面，有怎样的调整呢？

时田： 以前，熟练度会影响到魔法攻击力的高低。在新作品中，熟练度的上升还会影响到速度等因素。

——这样一来，游戏好像会变得容易了？

时田： 这倒不会。目前做出这些调整都是出于这毕竟是一款掌机游戏，具有其随意的特性。当然，游戏的重新制作也是要尊重原作的。

——较之以前，这次还有什么其它的变化么？

时田： 还有其他的变化。比如FF2除了贯穿整体的剧情主线外，还加入了由许多NPC参与的小游戏，这使得整体剧情更加紧凑和丰富。



——关于过场动画？

时田： 现在，RPG在游戏中加入剧情演出、过场动画的做法成为一种潮流。从前，游戏是由很少几个人在媒体容量也很有限的情况下制作出来的。这次的制作过程可以说是回归到游戏制作的原点，并对它进行一次重新认识。

“自由度”这个词的真正含义是什么？

——这次的开发你们把着重点放在哪里？

时田： 是-“容易理解的乐趣”。这是我最近作品中所包涵的东西，不仅限于FF1+2。在杂志上很容易看到关于某个游戏什么什么系统的介绍，而到底游戏的乐趣是什么却似乎被忽视了。

——这次的FF1+2哪些地方值得注意呢？

时田： FF1的职业和FF2的熟练度系统。

——现在的游戏好像都没有像FF1那样的职业系统啊。似乎都在竭力突出游戏的故事性。

时田： 是啊。现在的制作方与其说是在制作游戏，不如说是在制作动画。



——似乎如此。这么说，现在的RPG还有所谓纯粹的游戏性么？

时田： 这次的作品，从游戏角色的确立开始，就可以根据玩家自己的喜好来决定。现如今“自由度”这个词经常被用到。然而就剧情而言，真正意义上的自由度几乎没有。所以想做一款游戏，让玩家在刚一开始玩的时候就能感受到“自由度”。

——另外，在一些具体的细节处理以及整体节奏这些并不直观的方面，都做了哪些工作呢？

时田： 这次是根据PS版重新制作的。着重倾向于事件的处理，使其更加简洁。比如，表情符号的使用，它只是在表现非常强烈的情绪时才会使用。如果用的太多，就会让人觉得很重复。

——原来如此。

时田： 也就是说什么东西都不能过火。合理的使用才能产生价值。对于RPG游戏的制作来说，在许多细节方面上的处理是很重要的。

希望得到新老玩家的认可

——时田先生是头一次为GBA制作游戏吧，感觉怎么样？

时田： 有种很怀念的感觉。从FC到SFC再到现在。

——现在似乎都是3D游戏了。

时田： 这样很好啊，真想看看会有怎样的作品出现啊。能够使用最新的技术进行3D制作，可以说是具有无限的可能性。至于GBA，由于画面比较小，则就应当懂得如何的让一些东西简单化。

——看来省略或者舍弃一些东西也变得很重要啊？

我有一个谁也不晓得（自认为）的秘密，就在CASTLEVANIA III喔！其实就是装备三本古书上说的魂，然后变蝙蝠。这时按A（B）就是放火（像不像超时空要塞）按R变人。这样，进入“恶魔城最上阶”后马上变蝙蝠，然后按A（B）键当作普通攻击，中途不要变回人。到

时田： 是这样的。还有一点很好的地方，那就是不论是在系统还是在画面方面，稍做调整，其效果马上就可以表现出来。这样就使得游戏制作变得简单。

——这以后还有可能为GBA制作游戏么？
时田： 是的。我想制作全新的作品。

——这次GBA的FF有多少人参加了制作呢？
时田： 一共有20人左右，人数算是比较少的了。这种情况与公司最近总的趋势似乎正好相反呢。（笑）

——因为是GBA的游戏的缘故吧？
时田： 就我个人而言，我不太愿意太多人参加制作。我认为一个制作队伍的人数最多也就应该是在25—30人左右。有50人以上的话，就没有必要了。

——时田先生自己也会完全参加制作工作吧？
时田： 是的。这次在FF2中追加的剧情等也是我自己写的。与其让别人去做不如自己做来的快些。我自己也很乐意去做。（笑）

——真是让人觉得无论是新追加的要素、重新制作的内容还是制作过程都非常有意思。
时田： 到目前为止，FF1和FF2已经被多次移植。这次也希望听到来自大家的回音是："原来FF还可以是这样的啊！"而不是"怎么又是FF？"也希望老玩家也会购买这个游戏，作为玩家的我是一定会去买的！（笑）在抓住核心玩家的同时能否吸引更多的玩家可以说也是一个挑战！



——胃口好大啊！
时田： （笑）关于这次GBA上的FF的情况大概就是这样。不知道能否同时让不经常玩游戏的轻度玩家和核心玩家感到满意。这对于这次重新制作FF来说是很重要的。

——作为FF2中的新追加的要素，能够想到以死去的角色引发情节，真的是很大胆啊！
时田： FF系列从第2代作品就开始注意突出剧情，而接连失去重要的同伴这样的安排不正可以着重突出戏剧化的情节表现么？

——玩家们一直认为"主要角色接连死去"，这样的安排很过分。现在看来正是要借这一点切入，来达到突出剧情的目的。
时田： 是这样的。再把这样和情节与主线剧情相结合，通过战斗打败最终的敌人，这样的安排应该也可以让老玩家们满意。



——果然是从玩家的角度出发，替大家着想啊。
时田： 我小的时候曾经参加过演剧表演，这样的经历让我知道观众们喜欢或不喜欢什么。这也为目前的我们究竟要作出怎样的游戏才能让大家满意，间接地提供了经验。

——看到人们的反应是很快乐的事情么？
时田： 确实是这样的。最快乐的事情在于，头一次接触到这个游戏时的感受。因为一直玩的话就有可能发现一些细节上的差错（笑）。

——最快乐的仅仅就是刚开始玩的时候？
时田： 是真的。我们团队中的人也都这样认为。这一点对于制作者来说很重要。我们应当时刻记得自己是在为广大玩家的需求而工作。

FF的个性

——时田先生如何定义FF系列作品呢？
时田：进攻！不防守。我想应该是这样来定义。FF系列的每一代作品，在对于前作有所继承的同时，都会加入一些新的具有挑战性的东西。而对于每一次变化，都会听到赞成与反对两种声音。FF1和FF2也不例外。

——也许FF的风格代表了过去SQUARE的风格吧？
时田： 这也许正是所谓的"个性"吧，一种要做就做到底的个性。石井先生（石井浩一，GBA版

了该打格林汉姆时（对话完毕后）换上你喜欢用的魂把他结果了，也可以达成Good Ending，怎么样？（哈，你知道？不可能！）
重庆　刘龙

“新约 圣剑传说”的制作总指挥）也好，河津先生也好，他们也都有自己的风格。这就是艺人的性格，或者可以说是艺术风格吧（笑）。

——艺术风格，嗯，可以理解。

时田：想让一个作品做到让所有人都满意是不太可能的。但是应当尽量努力使所有人都能轻松的进行游戏。



——您觉得如今玩家们对FF会有怎样的要求呢?

时田：我想应该是画面的质量吧。对于这次GBA版的FF，我们在画面这方面也下了一些功夫。应该说不仅限于画面，而是在所有方面都做了努力。

——对于FF，这个至今已经延续了10年的系列来说，今后究竟让它向着什么方向发展?这确实是个难题。比如PS2上的“X-2”，就可以说是一次充满了创意的尝试。

时田：我在一开始，对于X－2也曾抱有怀疑的态度（笑）。但是在看到了完成的作品之后，渐渐了解了制作人的意图。能迈出这新的一步真的是很好!

——是在想法上发生了变化?

时田：通过X-2，可以感受到制作人把制作好的游戏作为一种信念，为了最终结果所做出的努力。面对PS2上首部系列作品“FF10”的成功所带来的压力，仍然迈出了新的一步。虽然还说不上是反主流的作品，这种新的尝试不正显示出了FF的力量么?

——原来如此。

时田：作为DQ系列作品对手的FF在这（创新）方面占有优势。FF系列愿意进行新的尝试。而这次在GBA上制作的FF也一定会让玩家们吃惊。一定会把玩家心中那种“又是移植作品”的想法一扫而空。

公司内部也存在着对手!

——为什么说时田先生是抱着一定的动机来制作游戏的呢?

时田：在我身边也存在着对手呢!

——是指在公司里么?

时田：是啊。对手离自己很近，很令人激动啊(笑)!如果长时间没有竞争者，只有我一个人工作的话，我想我也不会干很长时间了。

——大家既是对手也是共同制作FF系列的伙伴啊。

时田：大家一同制作游戏，一旦掌握了一定的工作经验，便想要试试自己独立来进行工作。

——SQUARE和ENIX合并后，这样的对手就更多了吧（笑）。

时田：是啊（笑）。合并之后，要想完全超越从前的FF和DQ，就必须做出新的举措。至于这次的FF1+2，我并没有在3D方面做太多考虑，而是希望吸引新的玩家，并让玩家在娱乐的时候能有种新的感受。

——最后，请您对将要首次接触FF1和2的玩家们讲几句话。

时田：希望大家能根据自己的感觉、按照自己的喜好来进行游戏。这话说起来有种久违了的感觉啊（笑）。

——真的觉得很高兴啊。刚开始玩的玩家应当先玩1和2种的哪一个呢?

时田：刚开始玩的话还是要从1开始啊。了解了1代的各职业后,可以更好地理解2代中的熟练度系统。

——原来是这样啊。那么对于长久以来的FANS们有什么想说的么?

时田：请一定感受即将到来的FF1+2所带来的享受与惊喜!





GBA	BANDAI	ACT
	2004.8.5	5040日元

热血动《SD高达FORCE》游戏化——以ACT的形式继续乱斗！

看过《SD高达FORCE》动画的朋友们，一定对其中黑暗阿克西斯的杂兵——超可爱的扎古们印象最为深刻吧。这帮战斗力几近于零的小家伙们在动画中仅是充当搞笑角色，在即将出品的同名ACT游戏中也应该是充当"炮灰"的角色。不过作为一款动作游戏，不能只是"欺负"扎古就算了，每关关底还有高达迷们熟悉的BOSS机体严阵以待。





←造出多HITS连击是得高分的关键。



我们才是主角！扎古扎古！



掀飞扎古的爽快感



→从公开画面来看应该是比较传统的横版动作过关游戏……扎古们好像都在逃跑耶。

有三位高达战士可供选择

游戏中可根据战况来更换登场角色，三位高达战士的装备完全不同，必杀技各具特色，对付BOSS就来回换人进行车轮战吧。



爆热丸 近距离格斗型

剑术高强的高达武士，对付使枪的敌人比较苦手。



↑使用必杀技后的特写画面。





高达队长 远近万能型

光束剑和来福枪是高达的标准配备，运动性稍差。



飞翼骑士塞罗 魔法远攻型

剑术高强的高达武士，对付使枪的敌人比较苦手。

游戏关卡有很多分支

游戏中解开谜题、触发事件就能进入每关的分支路线，路线不同游戏难度与故事内容也会不同。其中会有极为隐秘的分支路线，仅玩两三遍是发现不了的。



↑杂兵战中都有关系到分支的因素。

因分支而造成的敌人变化



↑洞窟内的BOSS是老虎指挥官，是个阴险的家伙。



↑工厂附近则遇到难缠的大魔，要在枪林弹雨中击败它。

还有剧情分支



↑是否营救吉姆和铁球会直接影响到路线的分支。

高级战争2 隐藏关：在下述关卡中占领特定城市，便会出现一段对话，之后在大地图上会多出一关，这些隐藏关都有时限，任务为敌全灭或占领研究所，过关后的奖励是以后可生产重型坦克。橙色版面："Flake Attack"关的我方一开始便可让火箭兵上前占领的中立城市。

索拉的朋友们失去了记忆，为什么会这样？

我方角色

前作中与索拉互相帮助过的艾丽斯与杰克等人，已经不记得索拉了，他们的记忆被谁夺走了呢？索拉要与他们重新建立友情。

艾丽斯

↑“我们并不认识索拉，但索拉的心中存有我们的记忆。”艾丽斯语。

杰克

↑杰克还不相信自己已经失去有关索拉的记忆。

↑斗技大会再度开赛，想参加还要先过菲鲁那一关。

此人物知道记忆的秘密？

←菲因凯尔斯坦博士正对记忆进行着研究。

皮诺槽

↑皮诺槽不想让父亲担心，好像隐瞒着什么事。

谁掌握着记忆的关键？敌我双方角色陆续登场！





迪斯尼与最终幻想的角色再度联袂演出



本作剧情紧接PS2上前作的结尾，算是一个外传类型的作品。卡片系统会为游戏带来更多的乐趣吧。

敌方角色

反面角色永远会与正面角色配对出现，看看谁又出来作恶了。

原作的BOSS在这里成了小丑！

既然有艾丽斯、杰克、郝克里斯登场，自然也少不了他们的宿敌海魔女阿斯拉、恶心的布奇、冥王哈迪斯出场的份了，真不知道坏家伙们是怎么复活的。



↑哈迪斯又想和克劳德做交易。



→强敌阿斯拉复活，再度封印她吧！

←这回又因什么理由与布奇战斗呢？

蓝色版面：在“Toy Box”关的在左下角的中立城市。黄色版面：在“Show stopper”关的炮台周围6个城市中一个。
绿色版面：在“Sinking Feeling”关的最左边小岛上的中立城市（小岛上有两个城市和一个港口）。注：如对上述关卡的英文名不解，

TREASURE给我们带来的乱斗热作
会是GBA史上最强的2D动作游戏吗？

GUARDIAN HEROES Advance

前辈的遗志由我来继承！

GBA	TREASURE	ACT
	2004.9.22	5040日元

唉……要等到夏季结束才能玩上这部ACT大作，迫不及待的玩家就先看看这次的报道解解馋吧，希望能让你们把对《守护英雄》的期待热情持续到秋季。

飒 在GBA上秀出极限激情的爽快大乱斗!!

虽然前作在世嘉土星上仅售出了20万份，但《守护英雄》绝对是不容小视的作品，优秀的游戏画面、超多的可选人物、极为丰富的技巧等都是当时远胜于其它动作游戏的，可以说是继承了《幽游白书——魔强统一战》的优良传统并将乱斗的乐趣发扬光大。

说实话，此部即将推出的GBA续作在画面上缩水不少，但既然是TREASURE出品，相信游戏的流畅性和火爆程度绝对有保证。可能玩过前作的人觉得续作的对战模式中能选用的角色有些少，前作虽有45个角色可供选用，但有几个毫无战斗力的市民完全是在充数，还有三对角色的招式是完全一样的，而续作里能选用的20多名角色应该都是各具特色的了。

《守护英雄》最大的卖点就是超酷、极绚的必杀技和魔法了，尤其是大魔法，往敌人身上一轰就是30HITS以上！由于每位角色都拥有数种必杀技和魔法，要熟记他们的出招指令还真需花一些时间，能够熟练使出每招后就可以自己去研究每人的连续技了，不知前作的那些霸道连续技还健在否，反正得到一击必杀的爽快感就失去对战的平衡性了。



←反击系统为杂乱的战斗带来了新鲜血液！



←组队战模式使战斗激烈程度更上一层楼。

可看《掌机迷》第3期的《高级战争》攻略。隐藏指挥官：在故事模式中爆机评价分别为B、A、S。在商店里可买到B级为商店老生板。A级为解说员小姐。S级为敌方总BOSS，即最终BOSS。

绝对玩命！



游戏中充满了危机与高潮 唤醒各位玩家的ACT之魂！

在故事模式中，会有群敌以排山倒海之势袭来，若是选择HARD难度的话会招架不住的。不过对于这类乱斗游戏来说，敌人越多才越爽，敌人越强才越刺激，不要怕失败，经过反复的挑战才有能力横扫一切，成为群殴之王者！



中BOSS级的敌人出现！

←孤身奋战的滋味毕竟不好受。

受不了啦这机器强得离谱！

→在序章中忽然出现的重齿轮！



↑在敌人的猛攻之下倒了下去，不过无须担心，有CONTINUE等着我们，"续命"便是玩家的最强武器！

敌人：不公平！为什么我们不能"续命"？

STAGE 1 从异世界来的战士，将面前的敌人一轰而散吧！

因听到一位女性求助的声音而从异世界降临的战士们，虽然不清楚状况，但面对美女和士兵还是站在美女一边吧。



↑这位美女应该是前作的露希亚公主。

危机1 山崖崩塌！

往上，再往上，再往上就能看到……

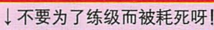
轻松把追兵击退后，身为敌军干部之一的兹鲁突然出现，将主人公脚下的地面击碎，这时就要施展轻功了，掌握好时机以落石垫脚跳上山顶来摆脱危机。



↑可恶的兹鲁，玩阴的！要记得日后找他算帐。

↑十字键与A键配合好使用，不要掉下去呀！

危机2 蜂涌而来的敌兵队！

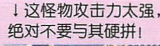


↓不要为了练级而被耗死呀！

从魔法阵出现大量的敌兵，杀完一批又来一批，不把红衣的兵长干掉战斗是不会完结的，不过利用此处练级倒是很方便。



危机3 一击即死！？怪力独眼巨人



↓这怪物攻击力太强，绝对不要与其硬拼！

走起路来也能撼动大地，双臂的肌肉异常发达的独眼巨人，若不幸被其直冲拳击中的话不死也得重伤。



→善于使用反击的话就不难对付他了。



意料之外 敌人来当你的老师！

这一关是由身为敌人的兹鲁来教你反击技的使用方法，其实是他说漏嘴了，对主人公来讲是帮了大忙了！



→兹鲁的口误害惨了独眼巨人。



这东西要是成堆出现该怎么办！

隐藏模式：故事模式爆机一次便可在商店买到音乐欣赏模式（使用方法为：光标指向商店，不要进去，按下选择键便可，商店的字会改变，然后进入）。和困难模式（使用方法为：光标指向故事模式，按下选择键（SELECT）便会出现困难的英文。然后选择重新游戏，困难

危机4 禁断的古代兵器重齿轮出现

接着从魔法阵出现的是巨大的机器—重齿轮。其外形与前作的魔导兵器“村雨”很像，防御力极强，能抵挡住主人公的任何攻击。还是等着本部的援护射击为好！



↑→连续张开障壁进行防御，MP不久便会耗尽。



无论如何也要挺住呀！

施放强力魔法的巨大机器



→打倒这无敌机器的唯一办法就是等待30秒后从本部来的援护射击，坚持住呀！





↑援护射击终于来了！！重齿轮报废。

危机5 大火吞噬了森林

因重齿轮的爆炸烧着了四周的树木，森林变成了火海！背后的火焰以凶猛之势袭来，逃跑的过程中不仅有敌兵添乱，那些燃烧着的树木也会成为阻碍。不想葬身火海的话就跑快点儿吧！



↑这时就别耍帅了！逃命要紧！

进入洞窟，总算从火灾中死里逃生。这里的强敌是？一堆蟑螂！看来是闯进蟑螂窝里来了。轻松收拾它们吧！

这里也不清静



↑把右边的墙壁破坏继续前进，注意有小个子的敌人埋伏在里面。

危机6 敌基地潜入 突破防御系统

通过洞窟，居然发现了敌人的基地！干部兹鲁和四台机器防御系统在此迎击主人公。猛烈的攻击会从各个方向打过来，不要犹豫，在此发动超级模式吧！



←在此使用反击技会忙不过来的。

擅长奇袭战法的狡猾对手！



↑兹鲁的回转攻击，巨烦人！

给兹鲁造成一定的伤害就能过关了！



↑除了打倒兹鲁外，全灭防御系统也能过关，但兹鲁会逃掉。



养成要素 收集水晶 自由地 LEVEL UP!

在故事模式中打倒敌人后会出现水晶，尽量不要漏掉都收集全，过关后要想强化能力就全靠它们了。从下图可以看出，人物的强化方式像极了《机战》中的机体改造。另外，往研究室投资还可能会收到新的同伴。



↑这时才是最难决断的时候。

模式非常恐怖，大家小心。可能会让你有摔GBA的冲动。
浙江杭州

球闘士 Vattroller X バトローラーエックス

GBA | BANDAI | 对战RPG | 发售日未定 | 价格未定

新体育运动"战斗球"诞生!!

人气漫画作品《球斗士X》登场GBA，来挑战近未来的新体育项目"战斗球"吧！最多支持4人对战。


↑多人对战乐趣无穷。

和吉恩一起热斗的漫画模式

在漫画模式中是扮演吉恩体验故事的乐趣，另外还有一个培养原创角色的RPG模式，不管哪个模式最终目标都是球斗士冠军。





↑扮演吉恩进行的漫画模式中会有新剧情吗?



↑战斗目的是用球把对手击落洞穴中。

"战斗球"中的规则是?

释放被称为臂章的心之力，击出飞球，打中对手使其落入洞穴就能得分，HP减到0会直接输掉。

发动必杀技!!


↑开放心之力发动必杀技!!

サモンナイト クラフトソード物語2

GBA | BANPRESTO | RPG | 2004.8.20 | 6090日元

与主人公一同冒险的四只护卫兽

武器冶炼师见习少年艾吉（选少女的话是爱亚）为了封印凶恶的召唤兽格乌拉再度踏上冒险的征程。这些护卫兽绝对值得信赖，他们既可以帮你打造武器，又可以在战斗中使用魔法助你一臂之力，铸剑过程更加热闹有趣。下面介绍一下这四个家伙吧！



↑护卫兽出现时的特写画面。

机属性 依古塞鲁德：远距离支援型机械兵士，理论派的家伙，但有时也有些暴躁。

兽属性 阿诺：心胸开阔、善解人意的兽人，拥有与风之精灵交流的能力。

灵属性 蒂娜：恶魔与天使的混血护卫兽，因此有善与恶的双重性格。

鬼属性 乐奇：乐天派的鬼人，对自己的剑术很有自信，其实还有待提高。

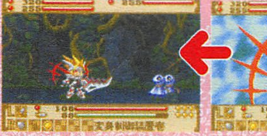


在战斗中主人公能够变身

战斗时主人公可依靠特殊道具进行变身，变身之后外形会发生很大变化，攻、防能力也会有很大提高，不知变身后会有什么限制。

↑变身启动。


↑先进入特写画面。


↑变身完了！能力全升。



FAMICOMmini第三弹特辑

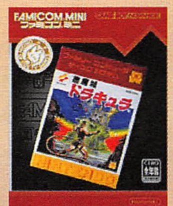
文：Keetyl

凭借前两系列的东风，任天堂再接再厉的推出了fc mini第三弹，预定8月10日发售。本次虽然只推出了10款游戏，但款款都是当年的精彩热作。这10款游戏分别是：《超级马里奥兄弟2》，《谜之村雨城》，《银河战士》，《光神话 parutena之镜》，《塞尔达传说 林克大冒险》，《新鬼岛 前后篇》，《FC侦探俱乐部 消失的后继者 前后篇》，《FC侦探俱乐部 站在后面的少女 前后篇》，《恶魔城 德拉克拉》，《SD 高达世界 GACHAPON战士 ScrambleWars》，每款定价仍然为2000日元。但令人遗憾的是，任天堂宣布FC mini第三弹将会是系列的终止，不管怎样，让我们一起来品味这些过去的经典吧！

值得一提的是，这10款游戏全部都是当年的FC磁碟机版本（恶魔城由于推出过美版卡带版因此另当别论），对于大部分国内玩家来说，很难有机会去享受这些作品的话，那么现在就千万不要错过了！

恶魔城 德拉克拉

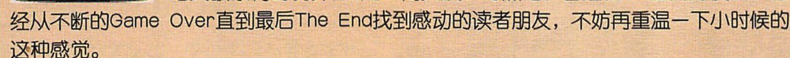
原作推出时间	1986年	厂商	Konami
游戏人数	1人	游戏类型	ACT



这款游戏在国内不说是家喻户晓，也可以说是红遍半边天，成为一代经典的开山之作。背负着打倒吸血鬼使命的贝尔蒙特家族，圣水淬火的圣鞭，作为道具箱的烛台，以及欧洲古代传说的妖魔鬼怪，每代都要从坟墓里爬出来复活的德拉克拉伯爵，一起构成了《恶魔城》的主基调。



初代恶魔城是一款不折不扣的ACT游戏，主角西蒙只靠一条圣鞭，以及要消耗心的副武器挑战德拉克拉伯爵。只可惜他行动迟缓，跳跃能力奇差无比，虽然该游戏难度不算BT，但是能将此游戏通关的人也绝对算得上是达人。曾经还记得过去在FC上奋战此游戏，第4关BOSS半鱼人弗朗哥，第5关BOSS死神，最终BOSS德拉克拉伯爵都绝非等闲，之前守关的杂兵也不可小瞧，好在该游戏能够continue，不断地从失败中继续，不断地突破原有的境界，正是“闯关族”写照吧！曾经在FC上挑灯夜战，曾经从不断的Game Over直到最后The End找到感动的读者朋友，不妨再重温一下小时候的这种感觉。



新鬼岛 前后篇

原作推出时间	1987年	厂商	任天堂
游戏人数	1人	游戏类型	AVG



任天堂初期推出的实验型冒险类作品，故事以日本众所周知的神话传说为题材展开。登场的两位主人公齐心协力前赴鬼岛向恶鬼挑战，救出自己的祖母。两位主人公可以使用“换人系统”，这样就能发展不同的故事情节。该游戏是任天堂前社长山内溥监制的作品，据说是他献给祖母寿诞的礼物。



爱罗”将代替大蛇丸作为最终BOSS出现。有趣的小插曲：本作中许多设定忠实于原画。如鸣人对第一关BOSS“惠比寿”时用“后宫术”可秒杀（演示画中也有）；对“牙”用“影分身一鸣人连弹（未完成）”时，牙会被屁镇住；中途遇上小樱加血时如果跑过了头会被她



超级马里奥兄弟2

原作推出时间	1986年	厂商	任天堂
游戏人数	1人	游戏类型	ACT



《超级马里奥兄弟》获得巨大成功后，在1年后续作也应运而生。从游戏画面和系统来看，两者似乎没有明显的变化。但本作最大的特点是在游戏一开始还可以选用路易，他拥有比马里奥更强的跳跃能力，但加速和急停的能力都很差，基本上很少有人愿意去用他-_-，如果能在每关开始前都可以自由选择就好了。

此外，道具新增了毒蘑菇，长大后吃了变小，小马里奥或者小路易吃了就直接死！－ －不过Keetyl认为这个设定没有什么意义，因为毒蘑菇大家一眼就能认出来，谁也不会傻傻的去吃它。

需要指出的是，该作比起前作难度大大提高，对1代难度过于简单不满的玩家可以去试试本作，但是去玩系列作品高峰——超级马里奥兄弟3（GBA复刻版为Mario A4）岂不是更好？不过没有玩过本作的玩家，不妨去试试。

塞尔达传说 林克大冒险

原作推出时间	1987年	厂商	任天堂
游戏人数	1人	游戏类型	A・RPG



雄壮的故事情节，丰富的谜题，以及融入动作的要素，构成了林克大冒险这个标题描述的内容。这是塞尔达系列中唯一的横版动作游戏，但称其为RPG却更加适合。因为林克在大地图上移动时，与一般的RPG没有区别，敌人也会在大地图移动，彼此重叠后则展开战斗。战斗时则变成传统的ACT游戏，有点类似于《魔神英雄传》，但比较两个游戏的发售时间，很明显《魔神》是借鉴了该游戏的创意。





此外，打倒敌人后可以获得经验值，而每次升级后可以选择强化攻击、魔法、生命其中一项，这被以后的不少RPG所采用。该游戏并不是可以轻松一路打到底的，和NPC对话，取得重要道具，挑战迷宫，解开谜题都是游戏中所必须做的。

在这次FC mini推出的10款游戏中，该作是Keetyl强烈推荐大家一试的作品，一款1987年推出的游戏能有如此素质，已经相当难得了。对于塞尔达fans来说，这款游戏更不能错过。

FC侦探俱乐部 消失的后继者 前后篇

原作推出时间	1988年	厂商	任天堂
游戏人数	1人	游戏类型	AVG

在流传恐怖的传说的明神村，发生了围绕老婆婆遗产而发生的连续杀人事件。丧失了记忆的主人公，将要调查这扑朔迷离的事件真相。



K一拳（减血！）；鸣人通关遇见火影时用“后宫术”，老头也会喷鼻血；卡卡西的LV.1忍术（看H书）对女的小兵也有效（汗……），且在对“惠比寿”时，他会跑过来偷看。卡卡西的“雷切”可以破我爱罗的绝对防御（手要打到球体）。



FC侦探俱乐部 站在后面的少女 前后篇







原作推出时间	1989年	厂商	任天堂
游戏人数	1人	游戏类型	AVG

前作《消失的后继者》的续作，主人公作为私家侦探继续开展他的故事。传说在私立丑美津高校出现血染的少女的冤魂，且谣言愈演愈烈，传遍了各大高校，到底这一切的幕后黑手是谁呢？

Keetyl语：这两款游戏均为日文界面，令不通日文的玩家望而却步；况且在此类侦探游戏泛滥成灾的今天，一款FC复刻游戏又有多大吸引力呢？不过任天堂既然选择了这两款游戏，就一定有它自己的理由。

谜之村雨城

原作推出时间	1986年	厂商	任天堂
游戏人数	1人	游戏类型	ACT



曾作为FC磁碟机专用软件第二作发买，是以江户时代的冒险故事为题材的动作游戏。潜伏在村雨城的谜之生命体「ムラサメ」显现出正体。青年剑士接受了幕府的秘密命令，开始了讨伐魔物的历程。

这款游戏出自大名鼎鼎的游戏制作人宫本茂之手。主角鹰丸不仅有飞刀、火炎弹、双刃镖等武器，还有多种忍术可以使用，且游戏中经常隐藏着一些强化主角能力的宝物，需要仔细发掘。可惜游戏过程单调，始终就是杀敌——过版——杀敌的模式，再加上游戏难度较高，很难吸引玩家投入去玩。从这款游戏，也可以看出宫本茂大师正是从不断的摸索中总结经验教训，才达到现在这般造诣的。

SD高达世界 GACHAPON战士 ScrambleWars

原作推出时间	1987年	厂商	BAIDAI
游戏人数	1~2人	游戏类型	SLG

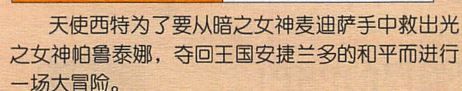






该游戏称得上是现在各类SD高达仿真游戏的原点，玩家可以选择联邦或者吉翁势力，原著中夏亚，哈曼等人气角色在该款游戏中就已经登场。战场用平面地图来演绎，和现在的战棋游戏一样，玩家或者电脑控制己方机体在地图移动，双方接触后转为射击版面，玩家控制己方机体回避对方的攻击，并用光剑或者光枪攻击对手。

三片“黄金”木之叶（最后的3片，有点难找）：在出现“地刺”的丛林关中有2片，一开始时后面的地刺是假的（颜色比较浅），之后还有一处；之后有关岩石关有一片，一开始的上面有隐藏平台（用风遁上去）。四川成都　王凯






原作推出时间	1986年	厂商	任天堂
游戏人数	1人	游戏类型	ACT

天使西特为了要从暗之女神麦迪萨手中救出光之女神帕鲁泰娜，夺回王国安捷兰多的和平而进行一场大冒险。

主人公西特使用光之箭攻击敌人，有些类似于魂斗罗，但操作感比起魂斗罗就差很多了，游戏的整体难度也比较高。比起一般的射击类动作游戏来说，它的独特之处就是有多种道具装备可以使用，且当主角倒下Game Over时，他还会说出“ヤラレチャッタ”（被干掉了）的台词。FC出现人语的游戏还确实不多，在当时也许算是一个卖点吧。

银河战士

原作推出时间	1986年	厂商	任天堂
游戏人数	1人	游戏类型	ACT

大名鼎鼎的银河战士系列第一作，本作的复刻版zero mission在GBA上已经推出，相信不少玩家已经领略到了它的魅力。这次的Fc mini则是原汁原味，且价格仅为2000日元，这对于没有玩过zero mission的玩家也有很大吸引力。巾帼英雄Samus Aran在本作的形象确实不敢恭维，但按照相应条件通关后，依然可以见到她作为女性妩媚的一面。





作为一代经典的开山之作，银河战士奠定了解谜型ACT的系统基础。在迷宫式的区域中探险，解开谜题或者得到重要道具后即可向下进行游戏。这不仅要求玩家要有熟练的操作技巧，还要进行冷静的分析思考。《恶魔城》系列正是吸收借鉴了这个系统才得以大红大紫的。值得一提的是，在密码记忆版面中输入“JUSTIN BAILEY”，Samus即可以手持波动枪，导弹全满，不穿装甲的状态开始游戏。

编者语： 今年2月14日是FC mini第一弹的发售日，当时很难想象到单纯的FC游戏复刻版对玩家能有多大的吸引力，但结果出乎所有人意料，FC mini迅速抢得了日本周销量排行榜前10排名的一席之地，甚至超过了一些GBA的原创大作.也许任天堂自己都没有想到会收到如此强烈的反响，就再接再厉推出了第二弹和将要发售的第三弹。

由于FC mini仅仅是FC游戏的完全照搬，因此制作成本非常低，即使这些游戏定价均为2000日元的低价，也给任天堂带来了丰厚的收益。虽然不少人批评任天堂这种骗钱的炒冷饭行为，但是这些销量数字让任何厂商都为之心动。平心而论，FC mini的出现给了不少玩家重温旧梦的机会，如果过去错过了这些作品，那么现在拿来当作小品级休闲游戏也的确是不错的选择。细细品味后也许会发现，游戏虽然风风雨雨经历了20年，虽然在声光表现力和硬件都有了革命性的突破，但都能给人们带来同样的乐趣。



最新情报大比拼 PSP VS NDS

先是机能强悍的PSP！







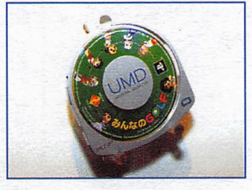
16：9的超美丽游戏画面
无与伦比的豪华享受！

比起任天堂的NDS，索尼对于PSP所做的准备明显不足，到现在为止PSP几乎没有能实际操作的游戏，最近索尼好像又放出了一些关于PSP的消息，不过目前还不能确定此消息的真实性。

（1）PSP将可以与PS2进行联动，功能方面与NGC和GBA之间的联动相似。

（2）PSP发售时，SONY为了方便玩家，将会发售PSP与PS2的捆绑版。

（3）也许是为了降低PSP的价格，在PSP正式发售时会取消一些之前公布的功能，比如无线通信和MP3播放功能。





PSP的超强软件观测

根据在游戏开发者之间流传的消息指出，SONY会将PSP的内存提高到32M，这样的话，PSP将更为接近PS2。

去年秋季时就有很多游戏开发者抱怨PSP的8M内存不够用，给PSP游戏的开发造成很大的困难。现在，一些正在制作早期PSP游戏的开发者透露SONY正计划在未来几个月里正式宣布将PSP的内存提升4倍，这将使得PSP的内存数量接近PS2的水平。尽管SONY方面拒绝就这条消息发表评论，但一些与SONY方面就此问题进行过讨论的游戏开发者则表示这是非常有可能的。

内存的增加将会使把PS2游戏直接移植到PSP上方便许多，虽然程序上还需要做出改动，使之适应PSP上所使用的高级API，但内存的增加意味着游戏的其他方面可以完整地移植过来。

《掌机迷》vol.6，发现《光明之魂2》的秘技中，提高火焰抗性的秘技中写只能提升火耐性15点，其实只要有耐心，至少可以把火耐性提升到20点，再往上小弟我也没试过，我没耐心了！金钱复制法在有十万元之前也可以用《掌机迷》vol.4中提到的，一台制屋骗钱大法，在

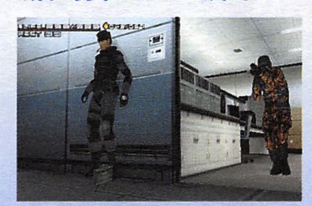
日本官方公布的59款PSP软件

制作厂商	游戏名称	游戏类型
IDEAFACTORY	新天魔界(暂名)	战略 RPG
ARIKA	TGM-K(暂名)	益智
ARIKA	Technic Cute(暂名)	节奏动作
EA	老虎伍兹 PGA TOUR(暂名)	体育运动
EA	疾速快感之飙风再起(暂名)	竞速赛车
CAPCOM	恶魔战士(暂名)	FGT
CAPCOM	恶魔猎人系列	风格动作
CAPCOM	幻侠乔伊Joe 系列	VFX 动作
元气	首都高赛车	竞速赛车
KOEI	三国志(暂名)	仿真
KOEI	真三国无双(暂名)	动作
KOEI	麻雀大会(暂名)	桌上
KONAMI	伊苏 –纳比西提的方舟–(暂名)	动作RPG
KONAMI	麻雀格乐部(暂名)	桌上
KONAMI	迷宫探索型怪物射击(暂名)	FPS
KONAMI	METAL GEAR ACID	未定
KONAMI	实况野球系列(暂名)	棒球
KONAMI	世界足球竞赛系列(暂名)	足球
CyberFront	Koron	益智动作
SUCCESS	雀 Mate	桌上
SUNRISE INTERACTIVE	新型仿真游戏(暂名)	仿真
SQUARE ENIX	未定	未定
SPIKE RS	Revolution(暂名)	竞速赛车
SEGA	魔法气泡狂热版	动作益智
SEGA	Project S(暂名)	未定
SCE	GT赛车4携带版(暂名)	驾驶仿真
SCE	攻机动队 SAC(暂名)	FPS
SCE	萨鲁盖	动作
SCE	捉猴(暂名)	动作
SCE	Derby(暂名)	赛马仿真
SCE	天键地门(暂名)	动作RPG
SCE	TALKMAN(暂名)	未定
SCE	随身玩伴 多罗猫(暂名)	谈话养成
SCE	波波罗克洛伊斯物语(暂名)	RPG
SCE	大众高尔夫(暂名)	体育运动
TAITO	益智泡泡龙(暂名)	益智
TOMMY	动作游戏	动作
DORASU	Doraslot 系列柏青嫂	仿真
NowProduction	Intellient License(暂名)	益智问答
NowProduction	怨灵之村(暂名)	惊悚冒险
NAMCO	新文字益智游戏(暂名)	益智
NAMCO	新山脊赛车(暂名)	竞速赛车
NAMCO	永恒传说(暂名)	RPG
日本一 Software	魔界战役(暂名)	战略 RPG
HUDSON	天外魔境系列(暂名)	和风 RPG
HUDSON	炸弹人系列(暂名)	动作
HUDSON	炼狱 The Tower of Purgatory	科幻动作 RPG
BANDAI	Gagharv(暂名)	RPG
BANDAI	机动战士高达(暂名)	未定
BANPRESTO	超级机器人大战(暂名)	未定
FROM SOFTWARE	装甲核心	动作射击
Marvelous Interactive	A.I. 系列围棋	桌上
Marvelous Interactive	A.I. 系列将棋	桌上
Marvelous Interactive	A.I. 系列麻将	桌上
Marvelous Interactive	河川钓鱼系列	钓鱼 RPG
Marvelous Interactive	成为飞行员系列	飞行仿真
Marvelous Interactive	牧场物语系列	生活仿真
YUKE'S	职业摔角(暂名)	体育运动
WorkJam	侦探神宫寺三郎(暂名)	冒险



METAL GEAR ACID
KONAMI 未定

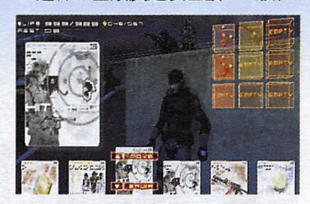
索里德 斯内克
新任务在PSP上展开！



↑小岛秀夫先生打造的优秀动作游戏《合金装备》潜入PSP！究竟如何利用卡片进行游戏呢？让人摸不透呀。



↑这种画面素质足以匹敌PS2版！



↑这是卡片选择画面，怎么与动作要素结合起来呢？



↑别动！快告诉我游戏发售日！

勇者遗迹（小弟的日文实在不行，请小编大人帮忙写上）中有一种鱼头妖怪，只要多打N次就会掉下一件披风，光、暗、耐性各加100点，与通常模式和强力模式中第十场的那个火，毒耐性各加100点的手套和冰、雷各加100点的头巾是一套，但这一系列装备上后不会有特殊效果，所以不推荐配套装备。北京 张龙

史上最强的掌机游戏软件

恶魔战士(暂名)
厂商：CAPCOM 类型：FGT



这部感觉独特的对战游戏的续作终于有下文了。

真三国无双(暂名)
厂商：KOEI 类型：动作



真不敢相信在掌机上能玩到绝爽的《无双》。

伊苏－纳比西提的方舟－(暂名)
厂商：KONAMI 类型：动作RPG

进化成3D的《伊苏》新作值得期待。

迷宫探索型怪物射击(暂名)
厂商：KONAMI 类型：FPS



这部火爆的FPS游戏的名字真不负责任。

魔法气泡狂热版
厂商：SEGA 类型：动作益智



老少皆宜的方块类游戏能进行通信对战吗？

GT赛车4携带版(暂名)
厂商：SCE 类型：驾驶仿真



震惊！PS2版的优秀素质完全再现？

捉猴(暂名)
厂商：SCE 类型：动作



在PSP上也能尽情的抓猴了。

天键地门(暂名)
厂商：SCE 类型：动作RPG



以中国大陆为舞台的长篇动作RPG。

随身玩伴 多罗猫(暂名)
厂商：SCE 类型：谈话养成



因为有了PSP,真能与多罗形影不离了。

大众高尔夫(暂名)
厂商：SCE 类型：体育运动



随时随地都能打高尔夫喽！

永恒传说(暂名)
厂商：NAMCO 类型：RPG



《永恒传说》的移植准让FANS高兴不已吧。

新山脊赛车(暂名)
厂商：NAMCO 类型：竞速赛车



真想大声叫她一声《山脊赛车》呀！

炼狱 The Tower of Purgatory
厂商:HUDSON 类型:科幻动作 RPG



天国与地狱之间的炼狱究竟是哪里？

Gagharv(暂名)
厂商：BANDAI 类型：RPG



这部RPG其实是《英雄传说》系列的新作。

装甲核心
厂商：FROM SOFTWARE 类型：动作射击



机器人在原野上奔驰,《装甲核心》！

牧场物语之爱情小秘诀 我生活在矿石镇一载有余，闲暇之时，常常去镇上与MM培养感情！每天跑的我满头大汗，但始终不见MM动心……。突然有一天，我发现我苦苦追求的小护士艾琳，不光对鲜花有好感，还对牛奶情有独钟，如果你有一只好感度为10颗心并且在比赛中

再来看看神奇的NDS吧!



机能特点

1. 两个游戏画面!
2. 下方的游戏画面是触摸屏幕!
3. 最多可达到16人通信对战!
4. 用内藏麦克进行声音操作!
5. 向下兼容可以玩GBA的游戏!

彻底解说NDS触摸屏的神奇机能

以上5点大家已经熟记于心了吧，其中最有新意的应该就是两个游戏画面中下方的触摸屏幕了，真羡慕在展会上亲手摸过NDS的人，他们已经体验到触摸屏的神奇乐趣了吧。我们这些命苦的人难道只能等到今年年底才能摸到她的真身了吗?

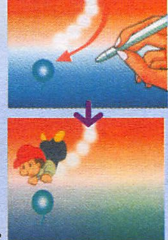
等待是痛苦的，希望看到以下对触摸屏特点的详细介绍可以给读者们起些“镇痛”作用。

划出道路!

以E3展上的《Balloon Trip》为例

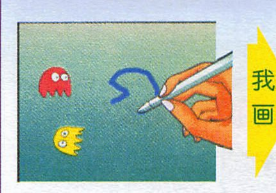


↑马里奥正在下落中……



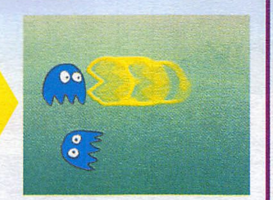
←画出朵云彩，马里奥借势飘过去抓住气球。

在画面上描绘出活动的角色! 以吃豆人为例!



↑用触摸笔可直接在游戏画面中绘出吃豆人。

我画



↑玩家画出的吃豆人张开大口，向猎物移动过去。

能弹奏乐器!

用笔可以拨动触摸屏画面中乐器的琴弦，发出美妙的声音。

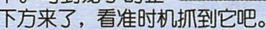


↑总觉得用笔弹琴很别扭，能完整地奏出一曲吗?

切断物体!



由绳子连接的笼子，用笔当刀切断绳子可使笼子落下。鸟到笼子的正下方来了，看准时机抓到它吧。



自由写字!



通过触摸屏，可以与朋友进行无线电通信!上方的游戏画面显示的是对手发来的信息，很便利的通信系统。

正式决定发卖的任天堂软件！

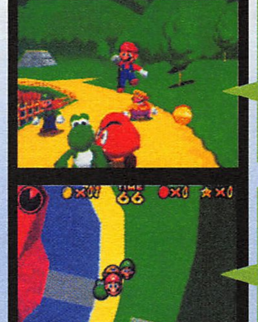
任天堂在E3展上发表了NDS的很多本社的游戏作品，其中新的原创游戏占不少，但概念性太强，游戏玩法虽然新鲜，可游戏的乐趣性不高，所以还是给大家介绍一下最具任天堂代表性的三款《马里奥》游戏吧！（注：其他的任天堂本社作品还有《银河战士猎人》、《动物之森DS》、《瓦里奥制造DS》、《Nintendogs》等）

超级马里奥64×4（暂名）

任天堂 | ACT | 发售日价格未定 | PALY人数1～4

当年的超名作POWER UP!!

曾经在N64上发卖的《超级马里奥64》经过强化后回归NDS！本作追加了最多4人的对战模式，此模式中比赛的规则就是看谁先找到“无敌之星”游戏乐趣得到了很大的提升。



控制角色跑的时候看这里！

在美丽的3D画面中选择各种视角，做出细致的动作。

迷路的话看地图确认方位！

下方的画面显示地图,究竟能否用到触摸机能还不清楚。

能够称得上是一部新的马里奥冒险！



→对战模式中还能齐力与库巴对决？

DS 总能看到一张清楚的游戏地图！

在没有地图显示的N64版中，迷路是经常的事，但在NDS版里下方的游戏画面中会一直显现着地图，这样就不至于当迷途羔羊了。



超级马里奥赛车DS（暂名）

任天堂 | RAC | 发售日价格未定 | PALY人数未定

想要知道的情报一目了然！

《马里奥赛车》最新作,双画面的优势得到最大发挥。



追尾视角的赛道！

详细的比赛情报都转到了下面，看更广阔的游戏画面飚起车来就爽多了！

情报集中在这里！

名次、时间、圈数、整条赛道都表示得很清楚，只要随便扫一眼就OK了。

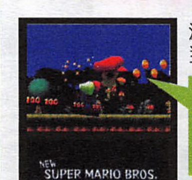
DS 通信对战大期待！！ 关于这一点目前还不太明确，若是能8人同乐就爽呆了！

新超级马里奥兄弟（暂名）

任天堂 | ACT | 发售日价格未定 | PALY人数未定

3D的横版动作游戏！

《马里奥》的新动作游戏登场！操作起来相当爽快。



马里奥大活跃！

本作中有体型超巨大的马里奥和敌人出现，能体验到前所未有的魄力。

这个画面是什么意思呢？

DS 关卡2D 角色3D 3D的真实感与2D的操作感融合！值得期待的是如何使用触摸屏。

以得到爱情的滋润，还愣什么，快点行动吧！新疆　张亮
本人在近期发现《黄金太阳2》中有一个BUG。当游戏进行到去风之岩（エアーズロック）的迷宫里去到底层学到透视魔法后，来到这层



第三软件开发商的游戏殿后！

NDS光有本社的作品是绝对不行的，有其他厂商的鼎力支持才更能使任天堂继续称霸掌机市场。第三软件厂商目前还没透露详细的游戏情报资料，不过新的游戏画面倒是公布了一些，来欣赏一下吧！



索尼克 SEGA ACT



机动战士高达SEED SEGA ACT



吃豆人 NAMCO ACT



炸弹人 HUNDSON ACT



半熟英雄 SQUARE ENIX SLG



除以上5款外，官方还公布了BANDAI的《海贼王》，BANPRESTO的《龙珠Z》，CAPCOM的《幻侠乔伊》、《洛克人》、《逆转裁判》，KOEI的《真三国无双》，SQUARE-ENIX的《最终幻想：水晶编年史》、《勇者斗恶龙怪兽篇》，NAMCO的《钻地小子》，Activision的《蜘蛛侠2》，Electronic Arts的《极品飞车》等，其中有《真三国无双》比较让人吃惊，难以想像这款PS2的机能都吃不消的游戏在NDS上会表现成什么样子，不过以上绝大部分游戏连开发画面都还没公布，瞎猜也没用。（以上游戏名全为暂名）

我们会继续追踪后续报道，请玩家拭目以待。

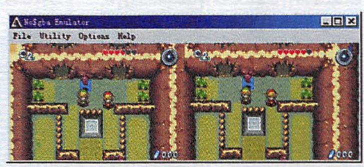
最右边的人面雕像附近遇敌（不要被旋风吹走）。胜利后，你会发现主角浮空了，可以走出没有地面的地方，原先要爬的石阶现在也爬不了了，被旋风吹中也不会强行吹走，但也不能入洞口了，这表示你已经不能走出这层了，但是在空中照样遇敌。如果想恢复正常只有使用主角的脱出魔法。广东罗定 李康



模拟汉化资讯

文/窗外不归的云

第一款支持联机的GBA模拟器no$gba诞生



一直以来，VisualBoyAdvance的用户都有一个遗憾，那就是VisualBoyAdvance不支持模拟器联机功能，遇上某些需要联机才能解决的问题就显得老火了（比如口袋妖怪换取宠物），但是模拟器作者Forgotten一直坚持不开发联机功能，所以我们迟迟不能实现在电脑上进行GBA模拟器联机……现在好了，老牌的no$gba近日在网上放出了一个免费版，让广大玩友兴奋不已，不是为别的，单就为了一个功能，那就是——模拟器联机……对，没错，no$gba实现了GBA模拟器有史以来第一次电脑联机功能，这就有戏看了，不过有一点需要说明的是，no$gba实现的是单机联机功能，也就是说在同一台电脑上联机，暂时还不能实现远程网络联机，同时，经测试no$gba不支持FLASH类型的存档，所以光明之魂等用FLASH方式存档的游戏可以玩，但是不能存档，不过我们可以使用一个叫做coolhj's GBA Tool Advance 的工具（最新版本0.6）来给游戏打补丁以实现存档功能，**下载地址：GBA NoIntro Dat 官方中文站（http://gba.ouroad.org/gbadat/）。**



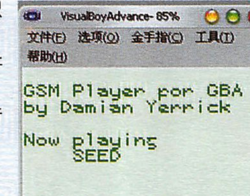




截稿前得到消息，RascalBoy Advance实现联机功能，但是和no$gba一样，都是单机联机……

GBA音乐软件Gsmplayer发布

最近几期由于云云的学业问题，模拟汉化站和市场行情中断了好几期，实在是愧对读者，很多好东西都没有及时刊登，比如这个最近出来的gba用的播放器，能在256M的卡里播放150分钟以上的声音。但是这个软件只支持WAV格式的音乐，而我们最常用的是MP3格式，所以自己还得用软件对其进行转换，此类软件比较多，读者可自行网上寻觅，比如超级解霸就内置WAV-MP3转换器。感觉上这个软件像是初期的GBALPHA WALKMAN，因为GBALPHA WALKMAN初期也只支持WAV格式来着……不过现在GBALPHA WALKMAN是付费软件，所以GSMPLAYER应该能够引起某些人的兴趣。不过，由于这个软件是老外开发的，所以不支持中文，中文歌名在播放时会无法显示。



制作方法：把音乐文件转成wave格式，放在wave文件夹下，然后运行go.bat，最后使用新生成的gsm.gba文件。

Gba端操作方法：左右：选前后面一首歌曲，L，R：快退快进，select:锁键，start：暂停，继续。

官方网站：http://www.pineight.com/gba/gsm/

VisualBoyAdvance发布1.7.2版以及汉化版

作为目前最强的GBA模拟器（拥有强大的调试功能，图像增强，作弊功能，也是目前唯一能运行《黄金太阳2》的模拟器，支持几乎 100% 的 GBA 游戏），VisualBoyAdvance陪我们走过很长的

如果我买福利彩票中500万，且雪兄还不将我登在边角栏中的话，我就订500万的《掌机迷》！！！王阔；16；132022；吉林省吉林市龙潭区吉化第九中学四6班；兴趣：动漫、音乐、GBA、看《掌》、交友　雪人：拜托了，《PG》是10元一本，你只能订50万本了！

一段路，其开发者Forgotten给我们带来了太多的惊喜，可以这么说，模拟界没有VisualBoyAdvance的话GBA就不会拥有这么强的生命力，无论是玩家PLAY GAME还是开发者测试ROM，都会没有现在方便，然而，伴随我们游戏历程数年的VisualBoyAdvance开发者Forgotten却在1.7版更新时宣布了一条让人震惊不已的消息：他即将离开模拟界，从此停止VisualBoyAdvance的开发，原因是他对模拟器开发失去兴趣，而且他有自己的家庭，模拟器开发会耗去他的大量业余时间……所幸VisualBoyAdvance并不会停止更新，ForgotteN在主页上提到自己将VisualBoyAdvance的更新交给了曾为VisualBoyAdvance开发Linux图形用户界面的kxu，但是……从1.7.2看来，这个kxu赶Forgotten可有相当一段差距，新版本经常出现异常问题，……这里有段汉化者"莫尼卡"的话也许可以反映出问题："我没想到在热切等待4个月后竟是这么个不是原作者Forgotten编写的版本，我不知道发生了什么？现在似乎VBA开发工作交给了KXU负责……他的第一个作品竟然是这样的……观望下一个版本如果还是这么不行的话我将终止该软件的汉化支持！现在我仍然推举您使用旧版本的1.7.1版，新版本存在运行速度缓慢的严重问题。另外1.7.2我更换成了Visual C++6.0编译的版本解决了无法打开"打开"对话框的错误。"

1.7.2汉化版我推荐大家用原点工作室发布的VisualBoyAdvance_1.7.2 官方简体中文正式版，以下为汉化者原话："大家可能已经下载过前几天更新的VBA1.7.2版本，但那个版本并非官方发布，而且也存在着许多BUG，这次汉化的VisualBoyAdvance_1.7.2是官方更新的正式版本，修正了之前版本的所有BUG，请大家放心使用！"




授权翻译:King

中文版本制作:liuzheng0131

下载请到原点工作室论坛：http://www.oshh.com/

逆转A.C.E站放出《逆转裁判1》第二部分宣传影像

来自逆转A.C.E站的消息：逆转裁判汉化进度再次更新！逆转影像第二部分放出！从宣布逆转裁判第四章汉化始动到现在，已经经过了2个月的时间了，其间由于种种的原因，汉化一直断断续续的进行，在假期开始后，汉化终于进入了一个相对稳定的时期，各方面的进度都有了较大的提高。目前，逆转的翻译进度达到了65%左右，大约翻译了8万字，并且经过了双层润色。破解方面也有了50%的进度，美工方面除了主标题和人物，证物数据，已经全部完成了。汉化人员名单如下：



破解人员：MaxVampire82，s君等

翻译人员：LuckyPaPa,暴れネズミ

汉化美工：晨

文本润色：无齿的情兽，晨

逆转A.C.E站网址：http://www.nzace.com/

《逆转裁判2》第一章汉化简体版放出

日前网上放出了第一章99%汉化版，该版本翻译为B&B，破解是EastRed，在声明中，他们提到："本想等全部完成再放出补丁的，不过经过考虑决定将此游戏的补丁分章，每一章一个补丁，当然，前提是其他几章能完成的话，现在完成的只有第一章，如果其他几章没法完成，那就只有这一个了。第一章在N个月前就完成了，虽然用模拟器测试过几次没出现什么问题，但是不保证不会有bug，本人没有gba烧录卡所以没法在gba上试，如果用烧录卡在gba上出现问题本人概不负责。这个补丁未加密，仅含第一章的汉化，里面已经说明，其他几章都是乱码，此补丁仅供网络传播。"





下载地址：http://j2c.126.com（汉化情报资源站）

CGP小组逆转系列汉化最新进度报道

7月7日14:30，CGP小组放出了《逆转裁判2》的一二章完全汉化版。

此为CGPTeam给《逆转裁判2》所做一、二章的汉化ROM简装版，CGP小组友情提示：该ROM已经打好补丁，用模拟器玩时请注意，要使用电池存档(.sav)，勿使用即时存档读档(.sgm)，以免引起死机及乱码！

7月14日21：50，小组又对下午放出逆转2一二章汉化版进行修正，放出最新的精简版ROM(16MB，相当于128b)，新版本为精装版，修正了上次ROM中的BUG，最重要的是添加了逆转TGS做片头。以下为汉化信息：



HACKER：SODY
翻译：近藤勇，小胖，木叶旋风
美工：PIPPE222
润色：天上人间，吉武爱吹牛，不知云
CGP小组网址：http://www.cgpteam.com

逆转A.C.E站放出信长异闻录中文版 V0.55

整理完了近期的资料，在网上闲逛，无意发现了一款其他站都没有消息的《信长异闻录》中文汉化版，汉化者为"Eagle"，这个游戏在云云试玩后发现相当好玩，如果想体验一下信长的征战生涯，千万别错过，以下为作者原话，让我们来了解一下游戏的汉化过程吧："这个信长异闻录的中文最新版，也是我第一个公开发布的版本。首先先感谢帮助我完成我这个处女作的朋友。尤其是现在正在辛苦汉化《逆转裁判1》第四章的逆转ACE的老大哥（虽然比我大不了太多）晨L.D，其次是晨的一个朋友，很抱歉我还不知道他叫什么，但是感谢他熬夜提供的游戏存档，虽然并不全，不过对我的帮助是相当大的，使我的效率有了数量级的提升。另外就是很多支持我的网友，有很多热爱日本历史的朋友，就是为了你们我也要把这个游戏汉化好。当然，我们了解日本历史也是有目的的，孙子说过知己知彼，百战不殆，到这里也一样。希望所有玩了这款游戏的玩家都能支持我，希望你们能够在玩的时候帮我找错，由于水平有限，电脑太烂我无法进行大规模的测试，所以希望大家发现了问题及时跟我联系，或者在http://www.nzace.com/bbs/index.php上发贴子，或者直接将问题报告发邮件给我，最好能附上相关位置的存档或者截图，我的邮箱是oda@sohu.com（oda=织田），感谢大家的支持，现在这个版本只汉化到了第六章的前面一点，并且除了第二章还有些小问题以外，其他章节全部是完美汉化，也就是所有分支都汉化完毕，并且所有剧情都没问题了。





这个游戏文本量初步估计有20W左右，恐怕加上人名等杂项最后得有将近30W，希望D版商不要拿此游戏做成卡带，至少现在还不要欺骗广大的玩家。希望大家玩的愉快。

P.S.：这个游戏的发布日基本是我赴美一周年的纪念日，虽然我对李可文不算很了解，但是我也只有以此游戏来纪念这位中国模拟器的先行者了。最后，希望大家支持逆转ACE的论坛。

逆转ACE: http://www.nzace.com/bbs/index.php。
下载页面: http://nizhuanchina.91x.net/down/index.php?modules=show&id=37

CGP小组完成《星之卡比－镜之迷宫》汉化版

CGP小组成员"旅光翔"经过一个月的努力，完成了这个游戏的汉化版，翻译是他在XTCN（心跳回忆在线）的兄弟做的，喜欢心跳的朋友可以去那转转，破解是和他的师傅不知云一起做的，这是他第一次汉化gba游戏，也是第一个"完成品"。

翻译：李庆杰
破解：不知云，旅光翔
特别感谢：橡皮灵魂，krauser
CGP小组网址：http://www.cgpteam.com





风林和雪人的字太难看了，飞月姐的还不错！（在碟上的签名，自己的名都写不好！）宫辰；15；男；130021；吉林省长春市牡丹街48号2门202室；兴趣：看动漫、玩掌机　雪人：俺那可是郑板桥先生的"乱石铺街"字体哦！

星域毁灭者2173-遗嘱中文版 发布

这个ROM本来已经放出很久了，但是由于前几期没有更新，而且游戏比较好玩，所以云云将其放到本期。游戏为Shikeyu前辈汉化，超级好玩，以下为原话："ZOE－圣约的汉化很久前就开始了，其间也中断了几次，现在终于可以放出完整的汉化补丁，也算给所有参与和关心过这个汉化项目的人们一个交待。在此要非常感谢我的翻译AYAHR、鹰、顾博、赵磊、USELESS、LEINI、RONANDU、EVERSAKURA、镇等，他们翻译了近28万字的译文，确实是项艰巨的工程。如果大家在游戏中发现问题或有任何建议，欢迎写EMAIL与我联系，或直接在论坛上提出。另外在此招募GBA上哈利波特系列的汉化翻译，要求是熟悉英文或日文、哈利波特迷、拥有人民文学出版社的中译本，有兴趣的朋友欢迎与我联系。"

汉化者：施珂昱 EMAIL：SHIKEYU@163.NET / SHIKEYU@XD990.COM

主页：CPSGAME.YEAH.NET

《小青蛙魔法大冒险》汉化测试版公布

几期以前为大家介绍的一个游戏《小青蛙魔法大冒险》日前由AIC工作室 "jihad"放出了测试版，汉化者声明如果不出什么大的BUG，那这个测试版就应该是最终版本了。该作是AIC工作室的第一个汉化作品，还希望喜欢此类型游戏的朋友对该工作室多多支持。目前该版本有两处未汉化需要说明：

1、联机部分，此部分限于模拟器功能。

2、结尾动画，此部分是原制作公司的商业版权(含制作小组成员名单)，不适宜修改。

AIC工作室网址：http://aicteam.w111.leoboard.com/aicteam





熊组公布三作汉化计划

日前熊组宣布了三个作品的汉化消息，其中之一是《火影忍者-木叶战记》，目前汉化进度90%，破解：暗黑破坏熊，图片：暗黑破坏熊，翻译：毛毛，目前破解、工具完成，翻译由毛毛独自基本完成，近期放出。另外两个作品没有公布名字，但是完成度都不低，分别是50%和30%，让我们期待熊组给我们带来的假期冲击吧……

GBC版电梯大战中文版放出

模拟站"ROMMAN的传人"网友"幻想"放出了GBC版电梯大战的中文版。云云还记得小时候在FC上玩电梯大战的时光，而GBA版出了个旧版&新版合集，着实激动了一阵，后来还有天使汉化组为其制作了汉化版，又是激动……最近发现ROMMAN放出了GBC版的电梯大战中文版，赶紧收藏……

ROM破解，美工，制作：幻想





～中国模拟界第一人英年早逝～

此外，一条和GBA模拟器相关的新闻，2004年7月1日，国内最为出名的模拟器作者，优秀的程序开发员李可文前辈因肝病不幸去世，这也许这是本月国内模拟界最为轰动的新闻，然而也让人悲痛不已，李可文前辈是GBA模拟器DreamGBA的开发者，同时还开发有DreamNES、DreamGBC、DreamGBA以及GBA上的FC模拟器和PPC上的FC模拟器等，李可文，这个世界级的名字，让我们永远记住他……可文君，一路走好……

在介绍一款游戏时希望能将其讲述的故事也大致介绍一下，以增加玩家对这款游戏的兴趣。吴伟骏；20；男；200125；上海市浦东新区南码头路1316弄2号102室；兴趣：玩游戏、看《掌机迷》
雪人：了解，我们会尽力做到这一点的！

沉痛悼念李可文君

题记：　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　文/游人

愿生如夏花之灿烂，死如秋叶之静美！

如果你痛苦难熬，请放弃然后跟天使上天堂；如果你仍旧有梦想，那么请不要放弃……

——摘自“猫扑”上一匿名网友对可文病重消息的回贴

—— 噩耗 ——

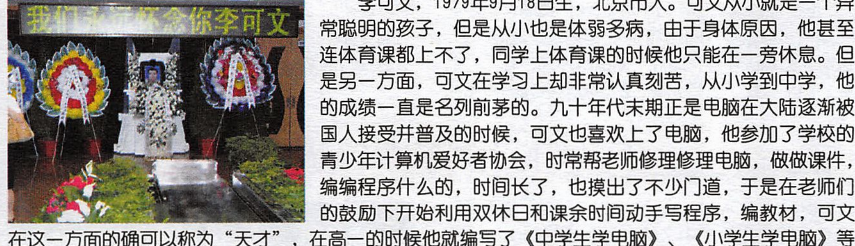


6月末的一天，一个令人震惊的消息传遍了网络：中国模拟器第一人李可文，因肝功能衰竭生命垂危，目前已经住院治疗，由于病情危险且治疗费用高昂，所以面向社会求助……这条消息很快被各大模拟器站点转载，在广大玩友中也引起了巨大反响，很多朋友纷纷解囊捐款，或者是提供治疗的信息，也有部分北京的朋友自发组织去医院探望，BBS上祝福的跟贴也是铺天盖地。但是，祝福和祈祷没有能挽留住可文年轻的生命，6月28号准备做肝脏移植时发现病人白细胞极低，无法进行手术，30号下午医院下达了病危通知，7月1日晚22：15可文终于走完了自己的一生，享年25岁……7月7日，可文的追悼会在北京八宝山公墓召开，7月18日，可文的葬礼在八宝山公墓举行（墓地位置3区5排17号），一个天才的生命终归于黄土……

—— 可文的遗言 ——

我明天就要走了，倘若还能生还的话，我回来你们还会有新的dreamgba玩的。至于1.8，是不能正常玩黄金的太阳的，但是这个的确不好调，对不起！

—— 可文坎坷而又灿烂的一生 ——



李可文，1979年9月18日生，北京市人。可文从小就是一个异常聪明的孩子，但是从小也是体弱多病，由于身体原因，他甚至连体育课都上不了，同学上体育课的时候他只能在一旁休息。但是另一方面，可文在学习上却非常认真刻苦，从小学到中学，他的成绩一直是名列前茅的。九十年代末期正是电脑在大陆逐渐被国人接受并普及的时候，可文也喜欢上了电脑，他参加了学校的青少年计算机爱好者协会，时常帮老师修理修理电脑，做做课件，编编程序什么的，时间长了，也摸出了不少门道，于是在老师们的鼓励下开始利用双休日和课余时间动手写程序，编教材，可文在这一方面的确可以称为“天才”，在高一的时候他就编写了《中学生学电脑》、《小学生学电脑》等电脑入门教材并正式出版，由于是同龄人给同龄人写教材，所以深受中小学生欢迎。可文在中学期间还获得过多项与电脑有关的荣誉：1997年获北京市“四通杯”计算机程序竞赛“四通之星”称号；1997年获“全国第十届科技发明博览会”金牌奖；1997年获北京市中小学生最高奖——银帆奖；1998年凭《单片机工作发生故障时双机自动切换装置》获第九届全国青少年发明创造比赛和科学讨论会金牌奖；1998年获北京市青少年科技论文一等奖……



1998年，可文以优异的成绩毕业于北京景山学校，并于同年考入北京大学计算机系继续深造。但是天妒英才，好景不长，99年底他被查出患有尿毒症，而且非常严重，不得不休学进行治疗。也是在这一年，可文喜欢上了模拟器，并独立编写出了国人第一个近乎完美的模拟器Dreamnes，此后几年中，他又相继编写出了DreamGBC，DreamGBA等其他机种的模拟器。2000年可文做了肾脏移植手术，但是他的病并没有能得到根治，此后的四年中他多次住院治疗，靠着血液透析和排异药物他终于挺了过来。为了筹集治

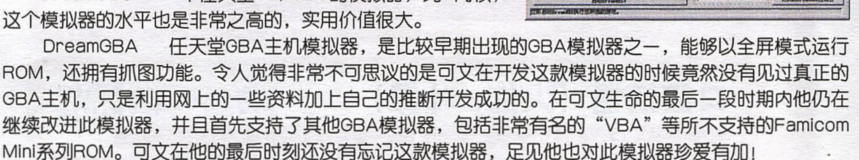
原来上学的日子，我和GF一起放学路上买《掌》，期期都是她买给我，现在她上班了，虽然不能和她同路，但她还是给我买《掌》，我很感动……因为我们都是掌机迷，祝她工作顺利，同时也祝小编们和大家工作顺利。

病所需的巨额医药费，可文开始尝试编写一些商业化的手机，PDA上的模拟器和程序，2004年初,他终于凑齐了手术所需费用并做了第二次肾脏移植手术，虽然手术后恢复得不错，但谁知世事难料，由于长期服用的药物都是对肝脏有毒副作用的，从六月份开始，可文的肝脏出现了急性的乙肝和丙肝的症状，功能有衰竭的迹象，可是如果对肝脏用药的话，则又对肾脏有毒害作用......6月15日可文出现急性乙肝症状，病毒大量复制，全身出现大面积黄疸，不得不使用“人工肝”做体外循环来维持生命，6月16日，可文毕业于北京大学计算机系本科，6月28日准备做肝脏移植时发现病人白细胞极低，无法进行手术，30日下午医院下达了病危通知，7月1日晚22：15可文不幸逝世，终年25岁。

—— 可文的模拟器 ——

可文的模拟器主要包括DreamNES、DreamGBC和DreamGBA三个系列：

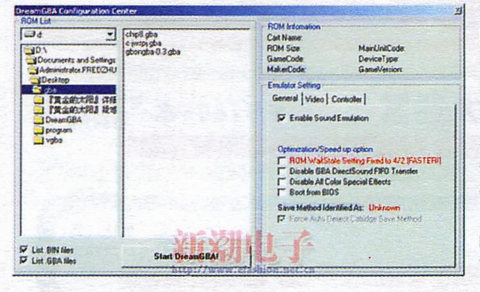
DreamNES　如果日后有人要编写大陆的模拟器发展史的话，可文的名字是一定能够载入史册的！2000年，因为与某女同学一次玩笑式的赌气，也为了证明自己的能力，可文开发出了大陆严格意义上的第一个模拟器－－DreamNES，这是一个任天堂红白机的模拟器，即使以现在的眼光看这个模拟器也是非常完善的，不仅兼容性好，还拥有即时存取，游戏录像等功能，模拟器的内核是用 c++编写的，外壳是用 vb 写成，已经属于当时的“世界水平”了。DreamNES还拥有一个非常独特的功能，就是“ROM大百科”，这个功能可以使玩家非常方便地查询到自己所拥有的ROM信息，包括游戏截图，简介以及秘技等实用资料，是非常体贴的独特创意，也十分实用。国外有模拟器同行将DreamNES评为世界上最好的5个nes模拟器之一，这本身就是对可文心血的承认和肯定！



DreamGBC　一个任天堂GB/GBC的模拟器，纯C内核，这个模拟器的水平也是非常之高的，实用价值很大。

DreamGBA　任天堂GBA主机模拟器，是比较早期出现的GBA模拟器之一，能够以全屏模式运行ROM，还拥有抓图功能。令人觉得非常不可思议的是可文在开发这款模拟器的时候竟然没有见过真正的GBA主机，只是利用网上的一些资料加上自己的推断开发成功的。在可文生命的最后一段时期内他仍在继续改进此模拟器，并且首先支持了其他GBA模拟器，包括非常有名的“VBA”等所不支持的Famicom Mini系列ROM。可文在他的最后时刻还没有忘记这款模拟器，足见他也对此模拟器珍爱有加！

为了筹集治病所需的巨款，可文在自己生命的最后一段时期开始研究手机及PDA的硬件，并且试图开发和移植便携机种的模拟器。他先将DreamGBC移植到了PDA上面，后来又开始开发GBA上的NES模拟器DreamNES Advance，此后，他又利用开发DreamNES的经验开始做PDA上面的NES模拟器，大家最为熟悉的可能就是可文为联想的PDA所开发的DreamNES Pocket了，这个PDA上面的模拟器兼容性非常好，还可以对显示模式、亮度、对比度、水平位置、声音等进行高级设定，在很长时间内一直是联想系列PDA的卖点之一。可文还曾经研究开发PDA和手机上面的NGP模拟器，以及移植 DreamGBA到移动设备上，可惜，他没有能够完成这些想法就......



可文在他有限的生命中还曾经计划过开发PS2模拟器，并且已经初步有了一些心得成果，可惜，他也没有能......

—— 后记 ——

其实我们《掌机迷》的朋友曾经有机会跟可文“亲密接触”的，去年我曾经计划过以《掌机迷》的名义对可文进行专访，记得那好像是第八期的事情了吧？当时风林还给我留好了版面，但是后来也是因为可文突然发病住院而使得采访计划泡汤，再后来因为我工作较忙这个计划就一直搁置，直到现在......随着可文的离去这个计划已经永远不可能实现了，真是人算不如天算......

在这篇文章最后请允许我仍然用网上的悼念可文的文字结束这篇文章：

上天总是带走他最珍爱的那个，却不管我们也需要他，可是所有的废柴都好好的活着......

情报工房

本月最新游戏销量榜

发卖TOP 10 POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜

统计时间:2004年7月1日~2004年7月25日



排名	变动	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	本期销量	累计
1	初	马里奥VS大金刚	NINTENDO	ACT	2004年6月10日	4800日元	7万9592本	累计：7万9592本
2	↑6	FAMICOM 大盗伍佑卫门	NINTENDO	ACT	2004年5月21日	2000日元	4万5042本	累计:9万8724本
3	—	口袋妖怪（火红/叶绿）	NINTENDO	RPG	2004年1月29日	5040日元	2万5545本	累计:215万5277本
4	↑7	FAMICOM 马里奥医生	NINTENDO	PUZ	2004年5月21日	2000日元	2万0011本	累计:6万1143本
5	↓5	星之卡比　镜之大迷宫	NINTENDO	ACT	2004年4月15日	4800日元	1万7805本	累计:42万1547本
6	↑9	FAMICOM 兵蜂	NINTENDO	STG	2004年5月21日	2000日元	1万5202本	累计:5万7776本
7	↓8	FAMICOM 超级马里奥兄弟	NINTENDO	ACT	2004年1月14日	2000日元	1万2116本	累计:58万0430本
8	↑1	FAMICOM 魔界村	NINTENDO	ACT	2004年5月21日	2000日元	1万1919本	累计:4万4150本
9	↓3	银河战士 零点任务	NINTENDO	ACT	2004年5月27日	4800日元	1万1466本	累计:6万2944本
10	—	FAMICOM 水管马里奥	NINTENDO	ACT	2002年5月21日	2000日元	1万1068本	累计:4万0315本

两位大家非常熟悉的老朋友又和玩家们见面了。任天堂以其对游戏性非常深刻的理解配合其自身深厚的制作功力为玩家献上了这款优秀的作品，有趣、耐玩应该是它荣登榜首的理由吧！

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

希望多登一些玩家自己写的文章、心得感受等。另外，现在有很多游戏已译成中文版了，可否攻略中提到的物品、地名等，日文旁注上中文，这样中文版的玩家看起来会比较方便一些。旋影飞逍；14；女；264000；山东省烟台市芝罘区大海阳路37-5；兴趣：架子鼓、吉它、

游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表　统计截止时间：2004年8月(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
8月5日	B-传说！Battle Bidaman燃烧吧！B魂！	ATLUS	5040日元
8月5日	SHINNING FORCE 黑龙复活	SEGA	5040日元
8月5日	向日葵动物医院—宠物医生育成游戏	TDK	5040日元
8月5日	传说的斯塔菲3	任天堂	4800日元
8月5日	SD高达FORCE	BANDAI	5040日元
8月5日	ULTRA警备队MONSTER-ATTACK	ROCKET COMPANY	5040日元
8月6日	洛克人EXE4.5 REAL OPERATION	CAPCOM	5040日元
8月6日	洛克人EXE4.5 REAL OPERATION（battle chipgate同捆）	CAPCOM	6279日元
8月6日	"首次登场!时尚设计师的故事"PLUS "可爱宠物GALLRY"	CULTURE BRAIN	5040日元
8月20日	召唤之夜 铸剑物语2	BANPRESTO	6090日元
8月26日	茶犬克鲁林（暂定）	MTO	4179日元
8月26日	打扮公主EX plus恋爱大作战	CULTUREBRAIN	5040日元
8月26日	古惑狼爆走卡丁车	KONAMI	5040日元
8月26日	超级马里奥 BALL	任天堂	4800日元
8月26日	爆斗哈基凯大战	HUDSON	5040日元
8月	奇怪的动物岛2 小玉的故事	ROCKET COMPANY	5040日元
9月16日	ANGEL COLLECTION2	MTO	5040日元
9月22日	守护英雄ADVANCE	TREASURE	5040日元
9月	DAN DOH！！胜利的SMILE SHOT	TAKARA	价格未定
11月	古惑狼ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	价格未定
11月	SPYRO ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	价格未定
今秋	飞龙之拳1/2 PLUS	CULTUREBRAIN	5040日元
今秋	王国之心GBA记忆的锁链	SQUARE ENIX	价格未定
今秋	火焰纹章 圣魔的光石（暂定）	任天堂	价格未定
年内	球斗士BATTLE ROLLER-X	BANDAI	价格未定
未定	SUPER PUZZLE FIGHT2-X	CAPCOM	5040日元
未定	麻将COLLECTION	CULTUREBRAIN	5040日元
未定	EZ-TALK中级篇（暂定）	KETNET	价格未定
未定	冒险王（暂定）	BANDAI	价格未定
未定	大家的软件系列 动作游戏（暂定）	SAKUSESU	价格未定
未定	大家的软件系列 围棋（暂定）	SAKUSESU	3654日元
未定	MOTHER3（暂定）	任天堂	价格未定
未定	马里奥网球GBA	任天堂	价格未定

GBA游戏 月间搜查线

游戏统计时间：2004年7月1日—2004年7月23日

终于进入7月的游戏销售期，各个厂商的作品纷纷而至，和前几个月游戏发售数量相比简直是相差甚多。无论是美版还是日版都有不少重头的作品推出，其中有像《续我的太阳》这样的必玩作品，也有像《火影忍者RPG》、《钢之炼金术师》这样的FANS向作品，当然还有《仓鼠太郎运动会》这样的MM杀手。而且游戏类型方面也相当的全面，无论什么口味的玩家都能找到自己的所爱。下面就让阿蛮带领各位玩家一览本月游戏吧。

文／阿蛮

BB球

厂商：Micott & Basarainc.	类型：RPG	评分
售价：6090日元	容量：64M	6

未来运动型RPG，虽然定位于此但是游戏的基本理念还是和以前的一些游戏有些类似。玩家要使用的各种球型的机器人，通过更换身上的4种配件来进行强化，比赛中就要靠这些BB球把对方的BB球撞破就算是胜利，不过由于自己排列的阵形直接影响了比赛的结果，因此要想得到胜利还是要动下脑筋。





俏皮宠物

厂商：MTO	类型：TCG	评分
售价：5040日元	容量：64M	7

宠物育成游戏在GBA上也可以说不少见的，可以这个游戏和以前确实有些不一样。首先游戏中要随时和自己的小"跟班"在一起，赔它玩耍赔他散步……要无时无刻的照顾它。在外出的时候游戏提供的是很多的小游戏，一边带着小"跟班"散步，自己也可以顺便过把MINI游戏的瘾。



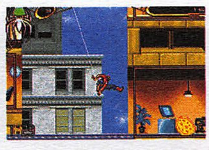


蜘蛛侠2

厂商：Activision	类型：ACT	评分
售价：29.99美元	容量：128M	7

随着动画压缩技术的成熟，片头的动画给人相当强的震撼力,看来靠着这个就可以吸引不少的电影FANS。游戏中画面制作的还算比较细腻,没有那种美版游戏给人的那种非常生硬的感觉。蜘蛛侠的经典动作——空中荡秋千完美再现，而且攀爬墙壁也很有意思，但是第一关居然是送匹萨，也算是让玩家熟悉操作吧。





洛克人4网络战斗·红太阳

厂商：Capcom	类型：RPG	评分
售价：29.99美元	容量：64M	8

早先在日本发售的洛克人EXE4的英文版本，游戏只有语言的不同罢了，应该有不少玩家把这个游戏早就通关了。不过对于日文不太感冒的玩家完全可以通过这个版本再次熟悉一下剧情，起码英文版本理解起来对于我们来说应该比较容易，毕竟上课也天天有这个课程的。再次带领洛克人一起扫除网络的罪犯吧。





一些可爱的赠品应多些，我们班66人，43名女生！实在不够分的。雪人哥帮我想想办法。我在这谢谢了！丁砚铮；16；男；230001；安徽省合肥市第六中学高二4班；兴趣：交友、玩《牧场》；QQ：152202825　雪人：这个，那你就多买几十本《PG》好了，呵呵！

洛克人4网络战斗·蓝月亮

厂商：Capcom	类型：RPG	评分
售价：29.99美元	容量：64M	8

同一作的另一个版本，因为使用两个版本才能遇到全部的对手，所以要想让热斗带领洛克人挑战全部对手的话就要一次买两个版本的游戏，绝对的骗钱主义。在主线剧情上两个版本没有太大的差别，只有少数地方有些不同，只要是看看玩家喜欢哪个了，去网络中消灭敌人吧，不过要是取舍的话还真是要选择一下。





游戏王·破坏的邪神

厂商：KONAMI	类型：RPG	评分
售价：29.99美元	容量：128M	7

如果没有记错的话这个游戏的日文版本发售了已经一年有余了，当年应该是严兄写的攻略（笑）。这个游戏虽然也是使用卡牌进行战斗，但是加入了一些RPG的要素，除非是对游戏王系列和卡牌类游戏超级喜欢的说，要不对这个游戏可真是不容易玩下去，这类游戏可不是很容易玩的。





超级大金刚2

厂商：任天堂	类型：ACT	评分
售价：4800日元	容量：64M	8

大金刚的最新作品，美版早于日版几天推出，游戏制作的依然是被任天堂卖给微软的RARE，由于是原厂家的作品，因此作品没有什么改变，基本上算是原汁原味。不过这次作品中加入的合作攻击比较有意思，而且可以使用的伙伴也都继承了下来，要想很好的过关就要好好利用，隐藏的地方也不少呢，一定要好好玩下。

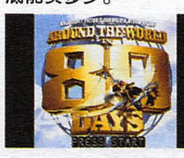




环游地球80天

厂商：Walden Media	类型：ACT	评分
售价：29.99	容量：32M	5

非要把不可能变可能这就是老美的一贯作风，非要用GBA的这种机能做不可能的人物，结果把游戏弄成了那种样子，而且游戏操作方面也十分的烂，可以说要玩下去的话还真是要硬着头皮。成龙老大跑着往前跳的动作真像是耍猴，而且画面也相当的差，不知道靠电影名字为卖点到底能卖多少。

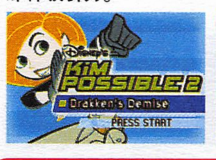




迪斯尼之卡姆2

厂商：Ubi Soft	类型：ACT	评分
售价：29.99美元	容量：64M	7

这个游戏对于动作美国游戏来说相当的难得，开头就给人很想玩的感觉，游戏里面操纵主人公的动作都相当的酷，而且画面也一反其他美式游戏的那种粗糙感，画面风格也比较符合我们东方人的胃口。在最近的动作游戏中算是一款可以的作品，难度也不高，尤其是让人能玩下去的那种吸引力。





马里奥高尔夫

厂商：任天堂	类型：SPG	评分
售价：29.99美元	容量：128M	8

最佳消暑游戏.如果对上次那个日文版本不是很感冒的话，这个英文版本就可以爽一把了。游戏可以说是GBA上最强的高尔夫游戏，作品延续这一系列的优良传统登陆GBA以后依然受到众多玩家的喜爱。还没有玩过的朋友这次千万不要错过了，游戏中的细微操作对玩家还是有一定要求的.试一下错不了的。





这期掌机迷我差一点没买到，最后一本了……（虚惊一场）刚拿到学校就接连被两帮女生围抢，她们还一直抱怨为什么没海报。
沈宇健；14；男；650114；云南省昆明市西山区云光中学初三3班；兴趣：玩GBA、打篮球、看球赛、看掌机迷

CT特种部队2

厂商：L.S.P.	类型：FPS	评分
售价：29.99美元	容量：64M	6

这是一个多国版本的《CT特种部队》,也是一个发售了很久的老游戏了，不过好在本月的《合金弹头》再次延期，拿过来充当一下也是相当的不错，也非常有《合金弹头》的感觉，从操作上到画面都有着非常多的相似地方，游戏本身的可玩性也相当的高，基本上能让人玩的很爽快，是不错的一款ACT游戏。





仓鼠太郎运动会

厂商：任天堂	类型：SPG	评分
售价：4800日元	容量：128M	7

超级MM杀手,偶先买一盘给俺GF玩下。任天堂又一赚钱法宝，一群小仓鼠这次又要召开运动会，而且以各种小游戏展开的各种运动更是值得挑战一下，每个小游戏虽然简单，不锻炼一下想要拿冠军可是想都不要想的。最意外的是游戏中可以玩到G&W的游戏，讨好MM的赶快下手啊。





怪盗佐罗利和魔法乐园之拯救公主

厂商：BANDAI	类型：游戏合集	评分
售价：5040日元	容量：128M	6

一个小游戏的合集，那只狐狸主人公有少许印象但是实在想不出出处是在哪里了，不过游戏里面的小游戏确实有的可以让人热血沸腾一下，一开始在饭店吃饭就让我点的手指头发麻，不过确实有挑战性，但是看了其他的一些小游戏就有些差强人意了，总体说可以值得试一下。毕竟不能和《瓦里奥制造》比较的。





绝体绝命危险的老爷爷

厂商：K・S・G	类型：ACT	评分
售价：5040日元	容量：64M	6

超级恶搞的作品，从画面上看大家就能了解是个什么游戏了，由于相关作品的缘故在日本人气也不错。俺旁边的某编A称：饭前切勿玩此游戏，小心把饭喷出来。不过这个游戏只能算是一般的游戏，没有什么比较好的卖点，因此对于玩家来说就是可玩可不玩了，和本月重头比较起来要差很远的说。




便利商店2

厂商：BROCCOLI	类型：经营SLG	评分
售价：5040日元	容量：128M	6

商店经营的游戏，要和竞争对手之间为了争夺顾客而努力，每天都有顾客访问量的统计，大家的目的就是要尽可能多的吸引顾客，想尽办法把对方的店子搞黄掉。游戏类型不是很吸引人,不过画面还是不错，人物设计比较可爱，应该可以拉拢住一些女性玩家的说，对此类型不感冒的玩家就不要去碰了。




任性妖精・梦之碎片

厂商：KONAMI	类型：RPG	评分
售价：5229日元	容量：64M	6

ミルモ的冒险再次展开了，上次为了找回自己的亲人而进入另一个世界，这次又要为帮助人而行动了，上次的五个搞笑忍者依然作为敌人登场，大家应该还能回忆起他们那搞笑的剧情吧。游戏方式嘛依然还是和上作一样全部采用小游戏的方式，只有不停地完成小游戏才能发展剧情，而且容易上手。





封面方面要提高，封面要看起来对人有吸引，最好把掌机上最新的游戏画面作封面。
许思莹；13；女；150001；黑龙江省哈尔滨市南岗区营部街30号5单元103；兴趣：去日本、把所有掌机游戏打穿、看掌机迷

毁灭战士2

厂商：ACTIVSION	类型：FPS	评分
售价：29.99美元	容量：128M	6

真是受不了老美的作风，明明知道GBA的3D水准在什么档次上却仍然要尝试，真是想不通那种满是马赛克的画面要如何玩，玩了几关给人的感觉就是眼花。如果不想让自己头痛的话就不要去碰这个游戏好了，那种感觉简直是无法用语言来形容的。老美的脑袋里不知道都在想些什么。





金色卡修

厂商：BANPRSTO	类型：ARPG	评分
售价：5040日元	容量：64M	7

这次以ARPG登场的金色卡修，从一本占卜师留下来的书为开端展开了本次的冒险。操作方面非常简单，使用A、B键就能轻松使出普通技和超杀，而两人合力使用必杀技的时候会采用连续按键积攒能量的设定，画面也会变成非常有魄力的大画面。游戏难度不是很高,大家应该很容易上手。




怪兽召唤者

厂商：ERTAIN	类型：SLG	评分
售价：5040日元	容量：64M	7

制作的很像是PC上的一个即时战略游戏，要控制自己召唤的怪兽去消灭敌人和占领地盘。如果没有玩过的话一开始要先适应一下，本来适合鼠标的操纵变成了方向键，好在不是很麻烦。由于战斗采用即时，并非一般掌机SLG的那种回合制，所以挑战性还是有的，不妨换下口味。





NAROTO火影忍者 RPG

厂商：TOMY	类型：RPG	评分
售价：5040日元	容量：128M	8

期待好久的RPG火影终于发售了，可以说就是按照动画流程走的也不为过。剧情从鸣人、佐助、樱3人从忍者毕业成为卡卡西学生开始，连经典的“千年杀”的场面都再现，众多的忍术也都继承，而且结印要手动来输入也比较符合忍术，感觉上游戏中的遇敌率稍微高了些。FANS赶紧冲吧。



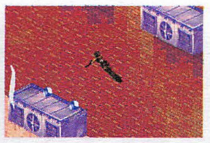


猫女

厂商：EA	类型：ACT	评分
售价：29.99美元	容量：64M	6

又是借助电影的力量推出的游戏，总之老美就是爱这样做，不过比起80天来说这个动作游戏做得要好不少。不过控制人物来说感觉有点拖慢，好在人物动作做得还算是体现女性的那种优美。唯一的缺点就是感觉交代剧情的分量比较多了点，和游戏操纵的时间比例有点失调。





续·我的太阳

厂商：KONAMI	类型：ARPG	评分
售价：5229日元	容量：128M	9

充分把玩家带到室外的创意是这个游戏的最大卖点，不会因为玩游戏让大家一直憋在室内。游戏一开始会让大家选择一代的密码，游戏里面武器也可以使用一些加入太阳魔法的冷兵器，游戏操作上也更像合金装备了（笑），绝对必玩之作。有能力的玩家一定要体会下真正的“阳光”感受。





雪人GG，你看过《Get backers》吗？非常不错的说，我已经成了它的FANS了，你是谁的FANS呢？赤尸葬人；16；男；100022；兴趣：绘画、看动漫和《PG》、玩游戏　雪人：其实，我是……　AKIRA：他当然是美女的FANS。　雪人：这个，你还真了解俺呢！

决斗征服2

厂商：TAKARA	类型：RPG	评分
售价：5040日元	容量：64M	6

又是从动画演变而来的作品，这个游戏和游戏王比较类似，毕竟都是卡片类型的游戏，据称通过卡片的不同组合可以达到500种，而且游戏可以和前作联动，如果前作也有玩的玩家可以拿来一试。不过现在玩卡片游戏的玩家越来越少，不知道这个游戏能有什么新的作为。





钢之练金术师·回忆的奏鸣曲

厂商：BANDAI	类型：RPG	评分
售价：5040日元	容量：64M	8

依仗越来越火的动画人气接连推出了数作游戏，这次的RPG剧情从爱德华兄弟再次回自己的家乡修理机械铠开始，不过这次加入了新的伙伴——青梅竹马的温莉，不过由于温莉不能使用炼金术，只能使用扳手攻击和道具辅助，不过画面和系统和前作比较做了些调整，总体还是很棒。





炸肉饼4　银行森林的守护神

厂商：KONAMI	类型：RPG	评分
售价：5229日元	容量：128M	7

“炸肉饼”最新作品，游戏以全新的地图展开冒险，自由度比前作大幅度增加，战斗方式依然采用那种非常有意思的格斗模式，在地图上遇到敌人后会切换到战斗画面，最大以2对2的方式进行格斗战。由于和动画的联系本作依然采用了大量的声优阵容，而且原作中的很多道具也会在本作中登场。喜欢本作的玩家再次爽一把吧。





AM驾驶员·闪光英雄诞生

厂商：KONAMI	类型：SLG	评分
售价：5229日元	容量：128M	7

本月KONAMI的作品真是不少，这款游戏也是出自动画作品，游戏风格和ZOE有些类似，上次的ZOE中曾经使用过那种手动战斗的模式，这里修改成了即时战斗的方式，画面方面制作的比较华丽，加上大量语音的采用，让作品更是添色不少，比较另类的作品，喜欢尝试新东西的玩家可以试下这个作品。





忍者神龟—GBA电影

厂商：Majesco Sales	类型：电影	评分
售价：29.99美元	容量：256M	—

推荐给所有玩家都看的动画，可以说是大家都知道的人物，4只使用忍术的海龟。哈，应该大家都知道了，那就是《忍者神龟》。早在官方站上看到了有这个动画就一直在期待，终于发售了。不过比较遗憾的是原先激昂的那首片头音乐没有了，作品一共收录了2集，不知道大家是不是还能叫出它们的名字。





游戏王—GBA电影

厂商：Majesco Sales	类型：电影	评分
售价：29.99美元	容量：128M	—

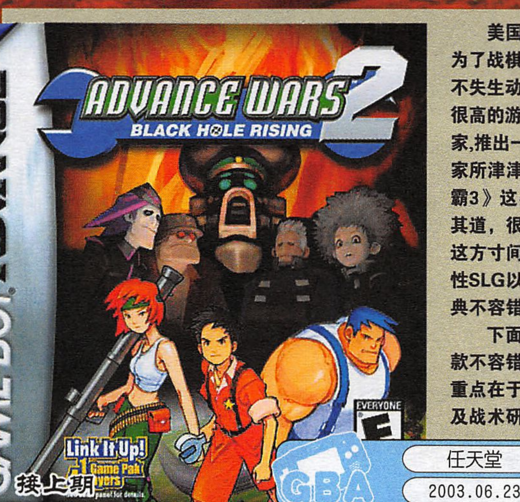
游戏王动画连载的最新作，继上次推出的前两集以后，本次推出3-4集，游戏王FANS们又要欢呼了。不过看了一下和TV版本不是一样，应该是电影版或者OVA之类的，剧情方面又和TV版本有着很密切的联系。游戏王看来在欧美还会大行其道，不过在亚洲的人气已经大不如从前了，卡片游戏也不知道什么时候能再次流行。





我同学说GBA也可以装背光，不知是否真？在《雪人茶室》回复我可以吗？
某读者
雪人：本期就有相关内容，请仔细寻找不要错过！


热脑研究



美国任天堂公司这款作品成为了战棋SLG又一个经典,朴素但不失生动的游戏风格,简单但深度很高的游戏系统,吸引了无数的玩家,推出一年有余但仍然为广大玩家所津津乐道。而由于《魔兽争霸3》这类即时战略游戏的大行其道,很多人也把目光注意在了这方寸间的战场。作为爱好战略性SLG以及军事的玩家,这款经典不容错过!

下面,就请大家全面认识这款不容错过的SLG大作,而本文重点在于分析高级的系统讲解以及战术研究。



GBA		
任天堂	SLG	64M
2003.06.23	29.99美元	4人通讯

全19名指挥官详解

◇ Black Hole势力

Lash





使用方法:完成campaign模式后购买。

优点:所有部队(当然空军除外)能因地形优势获得火力提升,每一颗地形防御星可带来10%的火力提升。

缺点:无。

co power:terrain tactics,任何地形下,所有部队的移动力消耗均变成1,提升10%防御力。

super power:prime tactics,任何地形下,所有部队的移动力消耗均变成1,同时地形防御星变成2倍,提升10%防御力。

胜利台词:Hee hee hee... Hm? Broken already?

战术分析:

Lash也是对地形依赖相当高的co,和Grit有些类似,但她的部队比较均衡,不像Grit那样特点分明。她是将埋伏战术演绎的最为完美的co之一,一旦敌人进入了埋伏点,那么不但要受到远程部队炮火洗礼,而且要遭受凭借地形优势获得能力提升的近战部队的疯狂打击。而她的远程部队也有堪与Grit媲美的实力,在城市中的火箭车火力非常强,在森林里的话不但能隐藏行踪,一样也能够获得火力提升。

在地形复杂的地区她占据绝对的优势,但是一旦来到开阔的平原和公路地带,她的特点就发挥不出来了,而她的空军和海军虽然不弱,但是因为不能得到地形修正,因此也不宜过多使用。当然,如果码头的位置理想,还是建议生产一艘战舰就放在码头上开炮,威力也是相当的可观。另外,雄踞山地的炮兵火力被大大提升,消灭一般的轻型部队绰绰有余。

她的co power几乎没什么作用,大部分情况下都要去使用prime tactics,发动后只要占据优势地形,不仅火力被大大提升,且防御力也是高的可怕,根本不给对方反击的机会。



↑这是她正常时的部队状态。

当偶从偶妹手中夺过《PG》时,偶兴奋不已。当几个疯狂(偶同学)少年从偶手中抢走《PG》时,偶气愤不已。当《PG》回到偶手中时,偶心慰不已(居然是全尸)。当被老师发现偶上课看《PG》时(一顿猛K),偶倒霉不已。当偶写回函时(正值午夜时分),偶哈欠不

Hawke



使用方法：完成campaign模式后购买。
优点：所有部队火力提升10%。
缺点：无。
co power:black wave,敌方全体部队损失1点HP,我方全体部队回复1点HP,并提升10%防御力。
super power：black storm，敌方全体部队损失2点HP，我方全体部队回复2点HP，并提升10%防御力。
胜利台词：You're not weak—I'm just way too good!

战术分析：

Hawke所有部队火力都比较高，且没有任何弱点，和Andy等一样是全面的CO，适合使用任何战术。虽然他的power槽很长，但在大规模的战斗中，一次既可伤敌又能治疗自己部队的power还是相当实用的，既可以在行动前先治疗自己部队同时给对方造成损伤，接下来一鼓作气剿灭对手，又可以在部队攻击后刚刚蓄满power槽，立刻发动power用来治疗刚刚受损的部队并伤害对方。



↑这是他正常时的部队状态。

Sturm



使用方法：以S级总评完成campaign模式后购买。
优点：所有部队火力提升20%，防御提升20%；在任何地形下，所有部队的移动消耗变为1(但在雪地中依然受到正常影响)。
缺点：无co power。另外对战时使用他肯定会遭到朋友的怒目而视……— —b。
super power：meteor strike，落下一个巨大的陨石，对战场某处造成5X5范围内伤害，所有范围内部队。
损失8点HP（包括sturm自己的部队），同时sturm的部队获得20%的火力提升和30%的防御提升。注意陨石的下落点是由电脑选择的最高杀伤点。
胜利台词：My name is Sturm. Hear it and tremble。

战术分析：

Sturm虽然没有co power,但相信这不足以成为他的弱点。部队超高的攻防能力,以及无视任何地形的移动能力,使得他远远超越了其他CO。super power—meteor strike破坏力惊人,轻易能摧毁对方集结起来的主力。建议熟悉战术的朋友可以先去使用容易上手的他,之后再专门熟练自己专长的CO。



↑这是他正常时的部队状态。



↑这是使用meteor strike后的部队状态。

一些系统介绍

CO POWER和SUPER POWER

co power槽蓄满前一半可发动co power，全部蓄满可发动super power，发动后对部队各方面有所提升，效果保持到下一回合自己行动时（colin的gold rush自然例外）。发动co power或着super power后，下一回合自己行动时co power槽一律清零。

关于CO power槽的蓄积方法

不同的指挥官co power（简称CP）槽长度不同（也就是星星数不同啦），具体可以从各指挥官头像旁看到。每颗星星相当于9000G的金钱，当受到伤害后，CP槽就会根据受到伤害所损失的



金钱来蓄积，而给对方造成伤害时，对方受到伤害所损失的金钱的一半也会变成CP槽的提升。也就是说受攻击和攻击别人都会让CP槽提升，只不过提升速度不同。另外，每使用一次co power或着super power，每颗星星的价值都会增长1800G，也就是说越使用则蓄积速度越慢。

关于幸运造成的额外伤害

Nell和Flak平时都有几率让部队造成的伤害提升（这个伤害提升与部队火力有关），在发动co power或着super power后都有希望造成一定的额外伤害，这个额外伤害虽然随机变化，但对于任何单位来说都是一样的。也就是说，一个步兵和一个轰炸机都有可能造成同样的额外伤害，和部队本身的能力没有关系。另外，地形防御星和部队本身的防御力对额外伤害也有影响。每一颗地形防御星能够让额外伤害的上限降低1，部队每10%的防御力提升也会让额外伤害的上限降低1，但因co power或着super power所带来的10%的防御提升则不会影响这个额外伤害的最大值。

天气影响

天气分为晴天、雨天和雪天三种。晴天是正常状态，雨天和雪天可以因为co power而产生，或者是对战中把天气变化设置成为随机，则天气就会在晴雨雪中变化。雨天和雪天中都会对部队产生一定影响。

雪天中，步兵在平原、森林、山地的移动力消耗加倍；炮兵在山地移动力消耗加倍；陆军机械部队在平原的移动力消耗+1；海军部队在海洋、码头移动力消耗+1；空军在任何地形的移动力消耗+1。

雨天中，所有陆军机械部队在平原和森林移动力消耗+1，所有部队在雨天的视野-1。

另外，Olaf的部队不受到雪天的影响，Drake的部队移动力不受雨天影响，但一样会降低视野。

基本战术

无论是人人对战还是单纯的对电脑，以下这些基本战术都是每一位玩家所必须掌握的。当然，advance war2的战术千变万化，但无外乎就是这些战术的有机融合。让我们一起温习这些基本战术，做一位头脑清晰的指挥官！另外，建议对战时设置战争迷雾，这样各种战术才能更加隐蔽，从而发挥其应有的作用。而Sturm过于强大，不建议大家去使用这种超强的BOSS级CO。

拦截

这是很常见的战术，可以说在每一局战斗中都会使用到。拦截主要是利用部队占据战场某个要点，组织起一道防线，来阻碍对方战术的实施。当然，用来拦截的部队一般都是敢死队，要承受对方的炮火洗礼。拦截应用的方面很广泛，大概归纳出以下几点：

1、利用价值较低的单位，挡在我方价值较高的单位前面避免遭到对方攻击，形成完善的防线。或者说这个价值较低的单位就是诱饵，对方若要攻击此单位则要受到更大的损失。因此遇到这种情况，乖乖后撤集结部队，等待时机冲破对方防线。比如步兵等部队保护火箭车等远程部队，或保护新型坦克，炮兵等不受到对方的主动攻击；海战中，巡洋舰保护战舰不受潜水艇袭击也是必须采取的手段。

2、占据优势地形，为了不使其被对方攻陷，需要配备后续部队补充。森林、山地等地形相当重要，而桥梁也是一夫当关万夫莫开的险要地带，占据了这些地形，有助于我方部队的调遣而且防守效率很高。

3、占据敌方生产地，如工厂、码头、机场等。不但占据这些地点拥有较好的地形防御，而且能让对方不能生产部队。利用步兵或者炮兵直接占领当然更好。

善于发挥此战术的CO有Kanbei（部队防御力高），Hachi/Colin（本身特点就是部队廉价，有利于保证数量），Andy（拦截用的部队受损后还可以集中用power回复）。

当然，破解拦截战术也不难，只要有足够的火力消灭掉拦截用的单位，冲破对方的防线即可。Eagle凭借lightning strike很容易撕碎一切防线，而利用power可提升移动力的Max，adder，Jess，Andy也很容易集中起来火力攻击。像Lash，Grit等凭借优异的远程部队即可消灭对手的拦截单位。

偷袭

基本上来说，就是在敌人疏于防范时，派遣部队去占领敌人所没有顾及到的城市，以获得更多的资源优势，削弱敌方的经济来源。如果偷袭敌方主基地得手，那就直接获得了战斗的胜利。当然，偷袭战术只能算一支奇兵，过分依靠它绝对会导致正面战场的失败，但是在雾战中，双方的一切动向都是未知的，因此偷袭战术的成功率会更高。

Sami是偷袭战术的最佳人选，由于占领速度快，利用步兵合流，即使对方发现，往往也能在步兵被消灭前成功占领城市，而一旦拥有super power，那么任何城市几乎都是手到擒来，对方想成功防范的可能性很小。Sonja的部队拥有更开阔的视野，因此能够发现对方城市周围有没有守备部队，从而能够更安全的实施偷袭战术。Kanbei的部队防御很高，占领城市的步兵很难被杀死，配合步兵合流，一样拥有Sami的效果，当然，对于他来说，正面强占对方城市，也许更加适合他的作风。

当然，对于经验丰富的对手，偷袭战术成功率就会低很多。一般来说他们会配备一个吉普车在巡逻，并且适当准备少量步兵把守每一片城市以延缓对方占领城市的时间。但即使这样，合理使用偷袭战术也能够分散对方的注意力，况且即使偷袭失败对战局影响也不是很大，不妨多多利用。

攻城

配备远程部队（主要是火箭车，战舰等）在对方生产地附近，使其火力覆盖在生产地上，让对方不敢利用该生产地生产重要的部队。如果把远程部队放在森林或者礁石中，对方在不知情的情况下，贸然生产出来部队就会遭到突如其来的远程火力洗礼。

攻城战术主要目的还是为了封锁掉对方生产地，迫使对方派更多兵力防守生产地，或者只好从远距离的生产地派遣部队。往往利用运输船悄悄运输一辆火箭车加上保护部队是屡见不鲜的手法，而配合大部队强行用远程火力覆盖对方生产地也很常见。如果运输导弹车在对方机场附近，成功击坠对方刚刚生产出来的空军，那么赚到了大大一票。经验丰富的对手会派遣吉普车巡视生产地周围，并躲藏在周围的森林中，如果是海战则一定会使用潜水艇在码头附近巡视。当然，能否成功地将远程部队置于一个舒适的攻城位置上，就看双方的意识了。

Grit远程部队射程远，火力高，实施此战术相当方便，由于射程较远，躲藏在森林中更很难让对方判断是来自哪个方位的攻击。Sonja的视野相当开阔，这样也很容易发现对方的动向，并且使远程部队很容易找到打击目标。Lash的远程部队在森林中火力超过了Grit，Eagel利用super power-lighining strike优异的性能，在保证大部队得到应有发挥时，还可以促使火箭车在一回合内成功达到"躲藏--袭击"的优异效果。

岗哨

高移动、高视野，但火力差、防御脆弱的吉普车是哨兵的不二选择。把他们放置在森林中，在保证开阔视野的前提下，能很好地保证自己的安全。但如果要侦查某处地形，就必须尽早派遣吉普车前去侦查，如果双方大部队都趋近成型再派吉普车前去，那后果可想而知。但初期生产大量吉普车作为哨兵，又会影响初期发展。但无论如何，如果在双方交火前利用哨兵成功得到对方的讯息，那么对接下来的战斗将会是很大帮助，哪怕吉普车因此而牺牲。因此，不要省下这区区4000G，很多时候能带来新型坦克也无法带来的效果。

可以说，成功设置好一个位置优秀的岗哨，对于任何战术的实施都奠定了良好的基础，而成功消灭对方的哨兵同时又不暴露自己的重要信息，获得的利益也不仅仅是消灭一辆吉普车那么简单。

在战斗后期，安插好自己的哨兵，使其成为连续的侦察线，对整个战局的控制也就好得多。如果地图对你来说大部分都是可见的，那么把握对方的行动就会很容易。因此不要省下吉普车这笔资金，况且它的价格确实不算高。另外，把步兵放置在山地一样能获得很高的视野，但步兵的安全却是一个大问题。

铁壁防线

远程部队如果没有良好的保护，那么就是任人宰割的牛腩，但一旦拥有良好的保护，那就是难以攻破的铜墙铁壁。一般来说廉价的步兵或者皮厚价廉的运输车挡在火箭车前面是很

常见的手法,有时候往往还在前面放两层肉盾用来保护。不过步兵或者运输车毕竟还是有点脆弱,因此用中型或者新型坦克当肉盾也不奇怪。

建立一个完善的防线，除了要投入一定兵力布防外，利用地形优势往往会得到事半功倍的效果。关于利用地形，这里专门讲解一下：

1、森林。由于森林能隐藏部队行踪，对方只有将部队靠近森林时才能够发现隐藏在森林的部队，因此在森林的部队在被攻击前要先经过被发现这过程，可以说要比一般的部队能多承受一次攻击。如果安排好阵型，保证在森林中的部队周围有己方部队相连，那么能让它们存活的几率进一步提高。

远程武器在森林中虽然有利于偷袭，但我建议当布防时，尽可能地把肉盾放在森林中效果会更好。另外，常用的远程部队自然是火箭车，注意它的最小射程是3，如果挡在前面的肉盾仅仅是没有什么攻击能力的步兵或者运输车的话，那么最好让火箭车和肉盾之间空出来一格，使得火箭车能够攻击到贴近肉盾的敌军。

2、山地。山地真可谓是天险,除了步兵,炮兵和空军,没有部队能够逾越。只需要在山地上准备步兵或者炮兵,就能够很好的保护后面的火箭车。同样,步兵/炮兵要和火箭车空开一格距离。如果对方有空军,导弹车也是值得考虑的。

3、城市。城市中不但有很高的地形防御,而且每回合能恢复HP是更大的优势。强烈建议把中型坦克或者新型坦克放在城市中,如果地形狭窄,那么绝对是一夫当关万夫莫开的铜墙铁壁。

Kanbei的部队防御力很高，发动samurai spirit后不但进一步提升防御力而且反击威力提高,让任何对手都不敢轻举妄动;Sonja拥有很高的反击能力,且部队视野更加开阔,发动counter attack后还能先行反击。这父女俩在城市中配备新型坦克的话，基本上很难被撼动。Grit虽然远程火力很强，但缺乏有效的防守部队，因此只有好好利用优势地形才能构筑完善的防线;Lash本身就是地形专家，借助地形优势不但能建造一条防线，而且可以设计一个圈套给对方，对方部队一旦前来就派遣部队利用地形的优势狠狠予以打击。

侧面进攻

在战斗中免不了双方的对持，在双方构建好一个良好的防守阵型下，贸然进攻的一方除非拥有绝对的火力优势，不然一定会遭到较大的损失。这时候，适当的采取一些侧面进攻，就会得到事半功倍的效果。但侧面进攻只是一个战术思想，具体实施起来根据战场形势不同会有天壤之别，但无论怎样，在良好的侦察下，进行侧面进攻往往要比贸然派兵有效的多。进行类似骚扰的侧面进攻,能很好地打乱对方的战略部署,但也有可能落入对方设计好的圈套。无论如何，侦察得利的一方，永远会在这方面掌握主动，而在非雾战能力较弱的Sonja，在这方面的优势更是无人能及的。

埋伏

在一切都不可知的雾战中，设置好伏兵进行埋伏给对方有很大的压力。往往一次成功的伏击后，能使对方如惊弓之鸟，在气势上就能压倒对方。对方可能认为你的伏兵无处不在，这样采取一些大胆的行动也就安全了许多。

一般来说，设置埋伏有三个方面：找到埋伏点，设置好伏兵，引诱对方部队。一般来说一些险要地形都是优秀的埋伏点，因为用少量的部队就可以阻挡对方大部队的前进，此时作为伏兵的远程部队就能够发挥更大的作用。然后就是配备一定数量的远程部队来作为伏兵给对方予以痛击，火箭车自然是优秀选择，如果对方还有空军，那么最好要准备导弹车，不但能防空而且它也拥有很高的视野。最后就是要请君入瓮啦，单纯的电脑很好诱骗，但人人对战就没那么容易了。

要引诱对方自然要设置诱饵，那什么样的诱饵具有吸引力呢?这个变化很多，但有些不妨请君一试：在关键地形设置好伏兵后，故意不派兵占领附近的城市，等对方部队前来再派步兵占领，这时候对方急于消灭占领城市的步兵时，往往就中了圈套;另外，缺乏保护的导弹车/火箭车也有很高的吸引力，但孤零零放一个火箭车在那里也不行的，因为对方只需要很少的部队就能消灭掉它，因此要适当准备一些步兵做肉盾，迫使对方集结大量部队去消灭掉诱饵，结果螳螂捕蝉黄雀在后……往往利用这样的手法，还能让对方误以为是伏兵，但真正的伏兵还在后面XD。

当然，如果部队有着开阔的视野，那么就能够及时发现伏兵，而对于森林密布的地形，本身就需要谨慎再谨慎，再单纯的人也知道这

某日数学课上，小戴正望着窗外，老师突然叫道：“小戴，SP是什么”？（图形中一部分）。小戴不加思索就答道“SP即GBASP，GBA的升级版”老师又问：“SP是多少？（图中数值）”。小戴又说：“九洲店卖750，飞龙电玩卖850元”。老师“——倒！”

里有可能有大量的埋伏。Grit和Sonja无孔不入的埋伏本身就非常让人头疼，而colin，hachi有经济优势，能够积累更多的伏兵和诱饵去实施埋伏战术；擅长利用地形优势的Lash，本身也是埋伏的好手。

需要说明一点，伏兵并不仅仅是远程部队，坦克这类机械部队一样可以作为伏兵，关键问题就是隐藏自己的行踪不被对方发现。

储备火力

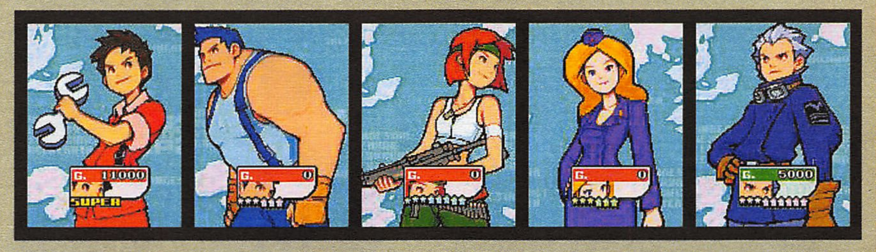
火力储备就是准备好当回合就可进攻的部队，接下来在一回合内将储备好的火力全部释放（就是让这些部队全部有效率的投入攻击），给对方主力带来致命打击。一般来说，部队越集中，部队机动力越高，那么其火力储备也就越高。花上数回合储备好火力再去一回合集中进攻，远远要比每回合一个个部队去进攻有效率的多。另外，这也是冲破对方防线的有效办法。储备好火力，那么给对方带来的伤害自然也就会越多，自己受到的损失也就越小；同时，利用远程部队或者小部队进行骚扰性攻击，尽可能破坏对方的火力储备。这一切如果都完美的实现，那么在战场上想不占据主动都是难事。

Sturm凭借近乎无耻的移动力优势，理所当然成为储备火力的最佳人选，同时，发动super power后的Lash，拥有和Sturm一样的移动力优势，同时还能取得地形带来的火力提升；Adder，Max，Jess的power都能提升部队的移动力，等于让有效的火力储备变得更多，近战部队最强的Max无疑是三人中的最优人选，但远程部队太弱也给他在雾战中带来一定影响。Andy可以将受伤的部队转移到后方，利用super power-hyper upgrade来修复受伤的部队使其转化成火力储备，并借助super power带来的能力提升完全释放储备好的火力；Hawke凭借power来损伤对方治疗自己达到一石二鸟的效果，配合一次大规模的储备火力释放效果更佳。Olaf在这方面拥有得天独厚的优势，发动power后降雪，完全将储备的火力释放后，同时带来的雪天使对方储备火力变得更加困难，往往可能被Olaf再次各个击破；Eagle的lightning strike等于说让自己的部队提升了一倍的性能，造成的破坏力是难以估算的。

反火力储备

火力储备带来的优点可想而知，因此掌握好反火力储备的技巧也是极其重要的。上面也提到过，利用骚扰性的攻击能破坏对方的火力储备，当对方不断调动部队来应付骚扰的部队时，往往就失去了储备火力的时间。当然，用来骚扰的部队往往都会被重创甚至牺牲，但比起赢得的火力储备时间，这点损失还是值得的。一般来说，使用运输单位运输步兵来占领敌方城市往往是最好的办法，给敌方的影响不但很大而且投入资金很小。当然，为了让骚扰性攻击上规模，强迫对方调动部队影响自己的火力储备，投入一些机动型部队配合步兵也是相当有效的。

有经验的对手就会事先有所准备，因为自己的城市是很好的骚扰对象，那么配备一定数量的远程部队埋伏在附近的森林/暗礁中就能比较轻松的化解骚扰，避免频繁的调动自己的大部队。甚至是Max这样远程有缺陷的CO，生产火箭车/导弹车/战舰这类远程武器也是很必要的。但总的来说，占据主动地还是采取骚扰的一方，因为纯粹的布防很难面面俱到，而且对方骚扰的动向往往是未知的。



在和平的日子里体验没有硝烟的掌上战争！

文：口袋妖怪网pmgba/koflover



GBA	SEGA	RPG	128M
	2004年	29.99美元	1人用

■文/任天堂世界论坛 NW旅团 DoubleX

有鉴于《光明力量－暗黑龙的复活》中敌人的AI并没有像任天堂的《火炎之纹章》系列那样BT，许多人认为通关是绝对不在话下的，我并不否认这种观点。不过您有没有试过不转职通关呢？这是否又有挑战性呢？毛主席他老人家有句名言"没有调查就没有发言权"，这告诫了我们必须要研究一下再来回答这个问题！好吧，LET'S GO！

何为不转职

不转职就是不去教会转职咯！谁都知道的吧？

答出这个答案的各位，实在是不好意思，您的理解有些许偏差，这里所说的不转职是广义的，不仅包括不去教会转职，而且还要剔除那些加入时已经转职过的。不要告诉我您真的不知道啊！在总共33个同伴中要剔除的家伙其实也不多就三个，一个是卡片师Mawlock，一个是魔法生物Domingo，最后一个不要骂我，最弱的同伴Yogurt是也！先不要将目光集中在最后一个身上，前两个可是公认的战斗中不可或缺的力量，Mawlock用卡片对战斗的辅助、支援效果就不多说了，想必谁都知道吧！魔法生物Domingo可是具备着魔法师兼肉盾的双重效果，也许你对它是能当肉盾觉得不可思议，诚然当LV达30时它的防御也不见得有多高才不过是50几点，但是这可是要和HP量融合在一起综合计算的，它的HP也是50几点。最终BOSS的攻击力是67，一次攻击才伤他近1/5的HP，一次最小的补血魔法HEAL就能补回来，再说由于它是魔法生物的原因，魔防也达50%多，除非用那些无视属性、防御的攻击方式否则就很难伤到他的。怎么了是不是认为不用他们很可惜，不过为了这一研究只好忍痛割爱了。好了我们去看下一个话题。

恶魔城·晓月圆舞曲　巧妙利用物体和BOSS：箱子：在“恶魔城藏书库”地图中的某个地方的右上方有一只箱子是可以推动的，利用这只箱子就可以跳上那些“二段跳”加“飞装甲”也到不了或是很难跳的地方，这只箱子还可以推到楼下（右上角）去再利用。

知己篇！伙伴的选则

孙子兵法云：知己知彼，百战百胜。现在我们无非是着手完成这一研究的第一步知己！让我们撇开那些不是特别准确的能力成长图仅仅从经验上来加以分析。在分析之前要先解决一个问题及引入一个重要的概念。要解决的问题是不转职能达到的LV上限是多少：答案是20，很遗憾这是光明力量不是光明力量2，不可能达到LV40的上限。引入的概念是人物能力的成长总趋势是呈现出曲线型发展。多次实践得出的结论是当人物LV很低时人物升级时能力增加的很少，当LV达到一定程度时能力就会有突飞猛进的增长，当LV很高时，能力的成长又会趋于饱和增加的很少。此外S/L后每次加的能力虽然总趋势一致但是仍有细微差别，于是在LV达到一定程度后再用S/L大法远比在LV很高或很低这两级用要更有效的多。不过S/L本身就是件很随机的事，再说我本人也是个喜欢顺天的人，玩任何游戏都不爱搞S/L，于是就当作没有S/L这回事的继续我们的分析。30个同伴中（已经剔除掉三个已经转职过的冒牌货。）主角Max，老实说这是我最不希望上场的一个家伙，不转职能力烂不说还是敌人最喜欢欺负的对象，稍有不慎就会……可惜系统规定这家伙必定要上场，所幸他还有一招以现阶段MP能发一次的三级超级新星系统（Super-nova）可用（注1）算是聊以安慰吧。不需要准备武器的有狼王Zylo、龙Bleu、机器人Adam、神秘战士Zuika和苦行僧Gong。除了最后一个例外，其余人都是随着LV的提高能力逐渐猛增，在不转职LV只能达到20的前提下攻击力只能给别人挠痒，一看就知道不适合。其余的战士系同伴由于有绝大部分武器是要转职后才能使用，转职前"能"用的武器只有剑类--长剑（Long Sword）攻击力+12、抗矮人剑(Dwarfbuster）攻击力+7(对矮人强）；斧类--中型斧（Middle Axe）攻击力+12、锯齿斧（Jagged Flash）攻击力+8(对空中的敌人强）、西洋枪类--力量枪（Power Lance）攻击力+16；标枪类--力量标枪（Power Spear）攻击力+14、精灵杀手（Elf Slayer)攻击力+18(对精灵强）；弓类--铁弓（Steel Arrow）攻击力+13、散箭（Elven Arrow）攻击力+18（随机出现即死效果）；（上述对XX强表示用此种武器攻击该敌人会产生类似于必杀的两倍伤害效果。）综合看来能增加的攻击力也只有12-18，相当一部分还是要依靠人物自身的攻击力。不过由于一般人物成长率并不高，就算达到了上限LV20装备上武器也只能达到近40的攻击力，对小兵还好对BOSS还是摆脱不了挠痒级别的帽子！再者由于系统定义有反击的概念，而且敌方的近战单位反击的频率很高，于是单纯的近身肉搏型同伴很容易会在攻击并没有给敌方造成多大伤害之前反被敌方的近战单位反击致死，为此除非能给敌人造成重大伤害，否则就不要使用近战单位，看看上面的武器列表能远程攻击的只有骑士用的标枪类和弓箭手用的弓类，巧的是这两类武器都有攻击力+18的武器，由于弓箭手中只有人马射手Lyle能用攻击力+18的散箭（Elven Arrow），于是就选他了！标枪类中攻击力+18的精灵杀手(Elf Slayer)

BOSS：有些地方实在太高，光有“二段跳”是不够的，这时一进去要仔细观察，看看有没有BOSS可以利用，如果它不在你想像的位置上呢？不要告诉我你不知道该怎么办！一点点地将它引诱过来，实在不行打也要打过来，然后，它就可以不费吹灰之力，轻松一跃，道具就

在武器店中是买不到的，其得到的方法是第三章第一战快速过关的奖励武器和武器店挖掘出的两根，也就是说只能出战三个骑士：经过一轮删选笔者选中的是大器晚成的魔法骑士Arthur(你没有看错，他的确能使用魔法)，强力的蒸汽骑士Guntz，最后一个人选有些意外，不是许多评论认为的攻击力强大的Earnest而是初期就加入的骑士Ken，理由是不转职到LV20时Ken的攻击力比Earnest高。魔法师方面，他们的武器是自身能学会的魔法，故不必费心去为他们挑选适合的武器，也许SEGA是在鼓励不转职通关吧！魔法设定上与MD版的差别很大，主要是将BLAZE与FREEZE这两种互克的魔法三级设定成威力大于四级的单体攻击（MD版四级才是强力的单体攻击）。而且三级的火(BLAZE）和冰（FREEZE）分别为Tao与Anri在不转职前就能习得。（Tao在不转职前还能习得4级的火魔法）这两位魔法师也要上场。除了这两个外，另一位擅长雷（BOLT）的魔法师Alef也是要上场。原因在于一来雷魔法对游戏中大部分的敌人都有效，（即不存在克与不克的情况）二来不转职前Alef的雷魔法就能达到2级，拥有一个大十字的杀伤范围，能实现对敌人的面杀伤。至于辅助魔法师们我的建议是Narsha和Khris上场。理由是我军全体都未转职不可能连补血和辅助都不要，但辅助的人员不必太多毕竟他们都只能辅助自身没有什么战斗力。我军上战场的总人数有12人限制，目前我军已经上场了主角Max、人马射手Lyle、三个骑士、三名攻击魔法师和两个辅助魔法师共10人，至于留下的2个名额可是在后面的分析中将有大用处。好了，第一项研究到此为止，看下一个话题。

知彼篇！我们所要面临的敌人

一般情况而言，用上述的组合过1到6章除了稍微烦点没有太大问题。但是到了第7章和第8章由于敌人的实力有质的增强又不得不迫使我们分析一下敌人的能力。下面就是我精心收集的，对于不转职而言，辣手敌人的情报。（LV从低到高排列）

名字	HP	MP	ATT	DEF	AGL	MV	装备	MRES	CTR	LV
High Priest	20	40	39	14	13	7	杖	40%	OFF	19
Heal4(单体HP完全恢复)										
Horseman	24	0	55	18	17	7	炮	0%	OFF	23
射程2—3格										
Jet	28	0	45	32	33	7	无	0%	OK	25
飞行移动，BLAZE、FREEZE、BLOT无效										
Steel claw	25	0	43	31	31	5	无	30%	OFF	25
飞行移动，射程1—2格										

名字	HP	MP	ATT	DEF	AGL	MV	装备	MRES	CTR	LV
Torch Eye	28	0	42	32	27	6	无	20%	OFF	25
1—2格射线攻击（伤害固定为21左右）										
Skullforce	36	0	62	33	32	5	斧	0%	OK	25
1—2格远机枪攻击（伤害固定15HP左右）										
Chimera	56	0	59	30	40	6	无	0%	OFF	28
飞行移动，BLAZE无效，1—2格远喷火攻击（伤害固定20HP左右）										
Blue Dragon (2)	50	0	63	32	42	5	无	0%	OK	35
飞行移动，FREEZE无效 1—3格远喷冰攻击（伤害固定20HP左右）										

毫无疑问，这帮敌人当中最应该优先消灭的是HP少防低且会为其他敌人恢复HP的High Priest和同样血少防低但是有射程优势及可观的攻击力的Horseman。三种机器型敌人虽然防御力高但HP少，只要不用对他们免疫的攻击方式来击即可，当然避开他们的攻击可是必须的。真正令我们头痛的倒是会远程强力攻击且任何属性和能力均高的Skullforce、Chimera、Blue Dragon，其中更以Blue Dragon的能力最为变态。不过全身性的投入他们的讨伐战中也不是毫无胜算，这里就不费话了。接着让我们来看看BOSS的资料吧！

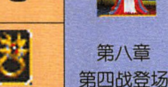
Darksol	LV50
HP 240	MP ？？
MAGRES	30％
ATTACK	67
DEFENCE	40
AGILITY	52
MOVEMENT	0
CTR OK	Demon Be

点评：整个事件的幕后黑手。作为暗黑龙的大脑而存在的人。其身世甚为悲惨，存在目的，复仇原因也值得人们同情。（其实也很俗）Demon Be=Demon Breath，这招是十字范围。

无



RepelRing



第八章
第四战登场

到手了！如，在“舞蹈馆”地图的某个地方可以利用“犀牛怪”，跳到它背上去，绝对安全（它不会攻击你），然后再跳上去，就可以拿到“MP全回复”的大瓶药水了。还有一个地方有很多不知是“骨柱”还是“鱼头”架在一起，很高，先从下面打掉几个，直到你理想的高

Demon Be 伤害固定25HP左右	Dark Dragon	LV99	点评：众神制造出的兵器，不过却反过来威胁众神。Dark Dragon共有三个头。要将三个头全打爆才能打败它。同样的Demon Be在中间的头手上就变成了大十字范围。左边的头还会1-2格冰。	无	第八章第五战登场
	HP 280	MP ？？			
	MAGRES	0%			
	ATTACK	65			
	DEFENCE	40		无	
	AGILITY	60			
	MOVEMENT	0			
	CTR OFF	Demon Be			

左边头的冰伤害固定12HP左右	Dark Dragon（左、右）		LV98		CTR OFF
	HP240	MP？？	冰冻攻击	没的	DEFENCE 40
	MAGRES	0%			AGILITY 52
	ATTACK	67			MOVEMENT 0

可别被吓倒，诚然你现在的队伍是可以对付杂兵，但在这两位总BOSS面前他们的攻击将显得是那么脆弱，每次发出SUPERATTACK也只能K掉其最多10点HP，要K掉两百八十点HP至少要打28下，相反其更为脆弱的防御将暴露无意，总BOSS那Demon Breath只要轻轻挥几下就能让你苦心策划的部队灰飞烟灭。什么？难道就真没有办法打败他们，完成不转职通关了吗？喂！我又不是来P稿费的，方法当然是有的。现在是时候有请我们的最终决战兵器了！记住他们是我们的希望。他们是谁呢？来点灯光，聚交到一点上，再摆一个POSE：武士Musashi、忍者Hanzou轮到你们出场了！真是爱死SEGA了，他设计这两个隐藏人物就是为不转职通关玩家着想的，他们已经不再是MD版加入的时候就已经转职好的而是可以转一次职的，况且在转职前就已经具备了一般人物转职后的能力。什么？说了半天你还一头雾水，哦！原来你在游戏中没有看到过他们，你前两期电软、掌机迷没买吗？真不知道他们的加入方法。这样的话，为了照顾那些没有买前两期电软、掌机迷的朋友们，帮助他们也能顺利完成这项研究，我觉得还是有必要在这里费话几句简要的说明一下他们的加入方法。忍者Hanzou的加入方法是：第五章第2战后——国王宫殿左边调查木牌——乘小船到最右方老人屋子左边调查木牌——南面原遗迹处左边调查木牌——教堂里面调查牧师右方的柜子——渔场站在鱼标志的地板上调查，Hanzou出现并且加入！武士Musashi的加入方法是：第六章刚开始——龙壁画的旁边调查纸片——到Krin家调查有一排五个纸片中的第四张——城门口，沿着左方墙壁慢慢的向上移动（不是要真的出城请注意技巧），到底部时转向左一直走，来到尽头调查木牌——回到城里，有一处晾满衣服的地方，调查单独一件的白色衣服——雕像前调查即可找到隐藏人物Musashi，然后他就会在HQ出现。前面留下的那两个名额你现在应该知道作用了吧！填上这两个人我们这项研究也完成了，GO ON。

未雨绸缪篇！战前的准备

通过之前的分析，理论上而言是可以上战场了，可是战场上风云突变，要想真正的立于不败之地，未雨绸缪做些必要准备是绝对必须的。首先是增加能力的药物，在全游戏中能找到的所有增加能力的药物中，加攻击力1到2点的3瓶力量之酒（Power Ption）应该给主攻手武士服用（这点应该没有异议吧！达LV20武士攻击力高达六十几绝对是对付BOSS的利器）。加防御力1到2点的5瓶守护之奶（DEF Potion），由于敌BOSS必定会反击，而多数是主攻手武士上前与它肉搏，就将其交给武士用的，不过考虑到忍者也会参与对敌BOSS的攻击于是就分两瓶给他。加3到4点速度的急速鸡肉（Quick Chicken）2块就交给蒸汽骑士让他提提速度。增加移动距离1到2点的韦驮天的辣椒（Trbo Pepper）也交给移动力低下的蒸汽骑士。最后加1到2点的HP的生命面包4只就主要交给攻击、辅助魔法师们，以缓解他们"贫血"的症状。其次是补血药物，主要是恢复20HP的草药(Medical Herb)、

恢复40HP的治疗之种（Healing Seed）和恢复全员20HP的治疗之雨（Shower Cure）。正常游戏中也许您不会注意到他们，不过请不要忘记现在我们是在不转职普遍能力低下的前提下啊！尤其是治疗之种和治疗之雨绝对是关键时候的救命稻草。不过治疗之雨在商店中是买不到的，数量也极为有限。还有不要将它放在主攻手身上，而是要放在辅助人员或"废柴"Max身上在关键时刻为前方主攻手恢复的好。再次是增加能力的装备品--戒指，在游戏中同伴们能够装备4件物品，除了有一样是武器外其余的3样全是戒指（不装备武器的人物四样物品可以全装备戒指），在游戏中戒指的数量也是蛮多的限于篇幅我在这里就挑重点的说。先要说的是最好的戒指--邪恶之戒（Evil Ring），虽然它装备后带有诅咒的副作用，但是使用它能放出四级雷魔法(BOLT)，更诱人的是装备它能加8点攻击力，相当于使用了一次加攻击力（ATTACK）魔法。在游戏中它能找到两枚，一是在第一章第四战中敌BOSS--Dark Mage身上，二是在第六章第四战的宝箱中（务必要在战斗中取，否则就得不到了）。至于它的诅咒效果可以用第八章在Runefaust挖掘场花45000买到的神圣之戒（Holy Ring）来消除。（只能消除会攻击到自己的副作用，无法消除装备后不能取下的副作用）。我的武士通过装备两枚邪恶之戒和吃力量之酒攻击力达到了87，下一样物品是黑暗之戒(Black Ring)攻击力可以加6点，且使用有二级的火(BLAZE)魔法效果，不过还是诅咒装备，而且神圣之戒只能挖到一枚故不推荐使用。与黑暗之戒相对应的是白戒指（White Ring），它是主角Max和辅助魔法师们专用的装备，能提升6点防御力，使用的话将会产生二级的群体恢复（AURA），至于他的归属则必是主角Max，正好可以弥补Max 的防御力不足，让他活得更久。力量之戒（Power Ring）虽然只加4点攻击力，但是无副作用因此可以将他拿去给攻击力与武士差不了多少的忍者用。敏捷之戒(Agility Ring)的作用是增加2点移动力，它的归属很自然的是移动低下的蒸汽骑士，配合服用韦驮天的辣椒蒸汽骑士的移动力最高能达到了8点，超过了一般的骑士的7点，不过可以考虑给另一个移动力欠佳的人马骑士，但人家是远程攻击单位对移动力不太重视。速度之戒（Speed Ring）能增加4点速度，最重要的是使用它具有脱出（Egress）魔法的效果，情况不妙时，马上用它逃走，免得Max被打败身上所带的钱减半。第六章在商店中挖掘出的狙击之戒（Sniper Ring）可以使你的命中率达到100%，即必中，给命中不高的蒸汽骑士最为合适。第七章在商店中挖掘出的反击戒指（Counter Ring）可以增加10%的反击率，本来它最好的主人应该是武士，不过武士身上已经塞满了戒指，它的主人就变成了忍者。剩下的是那些回避异常状态、提升魔法抗性和提升防御能力的戒指。由于后期用魔法与异常状态攻击的敌人少之又少，于是只有提升防御力的戒指能发挥作用，而且提升防御力的戒指--银戒指（Silver Ring）是可以在第三章下图的位置中买到的。强烈建议将出场队员可以装备的空格全部用银戒指添满！不过考虑到5000元的价格在当时而言可是很昂贵的。最后是虽然不转职不能装备但是使用会产生魔法效果的装备，也不要小看这些装备因为它们使用


↑此处买银戒指


↑此处买银戒指神圣权杖

后所产生的魔法效果远大于装备后增加的攻击力。最典型的例子是圣剑混沌斩断（Chaos Break），这件原本主角Max的最强武器虽然因为Max没有转职而不能装备，但是使用它能产生四级的冰（Freeze）魔法效果而且可以重复使用。这里也着重介绍一些，最重要的一件是在第六章上图的位置能买到的神圣权杖（Holy Mace），使用后产生三级治疗（Heal）魔法效果，这意味着什么我想已经是不言而喻了吧！强烈建议人手两根，这样一来辅助魔法师就不必再承担恢复的功能了。价钱是4000元一根，就算在第六章也是比较辣手。这

同时按下这三个键，才可以跳过去）。物品篇：之所以作“物品”和“道具”两方面讲，就是想区分不同的意思。青蛙服：青蛙服最主要的功能就是潜水，在有些较难关卡（场景可以能是推进式的，如World3的第3关，第8关等），敌人可能一口就让你Game over了。

里推荐一个圈钱的好地方，即是第四章第3战，有种叫蓝龙（Blue Dragon）的敌人（左图光标位置）诚然在第八章它是很恐怖的敌人，在第四章它就温顺的多，而且每杀一次就能捞得2000元，两次就能买一根神圣权杖，美中不足的是蓝龙一战只有一条，要重复用脱出魔法进来再"圈"！其余使用能产生魔法效果的有光之剑（Light Saber）——二级雷(BOLT)魔法、暗之刃（Dark Saber）：一级勾魂（Desoul）魔法、热能斧(Heat Axe)：二级火（BLAZE）魔法、大力神之斧(Atlas)：二级火（BLAZE）魔法、魔鬼之枪（Devil Lance）：一级魔法盾（Shield）魔法、奇迹权杖(Miracle Mace)：四级雷(BOLT)魔法。其中最让我痛心的是为了交换圣剑混沌斩断将光之剑和暗之刃一同献了出去，要是MD版有多好，至少能花个10万元再买一把光之剑。上述所有使用后产生魔法效果的武器和戒指多次使用后会损坏，在损坏前有提示，在有提示后可以到商店里花钱修理，不过诅咒的武器和戒指无法修理。(老板也害怕中诅咒，笑！)



↑白色框框住的就是蓝龙

如虎添翼篇！魔法的正确使用

辅助魔法也是很不起眼的，在正常的游戏中恐怕很少有人会去使用它，可是请不要忘记现在是在极限研究中，对于辅助魔法的正确使用能够使你在危机关头转危为安、完成复杂的战术部署等，总之对于战斗效果影响之大绝对能够超出您的想象。当然篇幅问题我也只在这里简要的说明一下：三个攻击魔法师中有辅助魔法的只有 Tao和Anri。四名的辅助魔法师倒是都会辅助魔法，只是他们用的辅助魔法效果重复，因此就用Narsha和Khris足以。此外在我们的上场名单中忍者Haszou也会辅助魔法。Tao到LV20时的辅助魔法：一级的催眠（Sleep）：让敌单体睡觉而失去行动能力，当己军队员会遭到敌人的攻击而生命受到威胁的时候，可以先让有威胁的敌人睡去暂时缓解威胁。一级沉默(Dispel)：让敌人无法使用魔法，只有对付会魔法的敌人有效，尤其是对付第六章第三战的BOSS-Mishaela和第六章第三战的BOSS-Colossus的时候绝对可以令他们引以自豪的大范围雷魔法"哑"掉。Anri到LV20时的辅助魔法：一级躲避(Elude)：使敌人的命中率大幅度下降，主要是对付那些催眠抗性高的敌人，让他们攻击MISS也能提高我方同伴的生存能力。Narsha到LV20时的辅助魔法：谈到这位公主先要说一下虽然在未转职前她就能学会高级的辅助魔法，但是她的MP值并不支持她使用高级的辅助魔法，她最多只能用到二级的辅助魔法而且用一次就MP告急！也就是说她一场战斗中只能在下面4个辅助魔法中择一用之。加攻击力（ATTACK）：重要性想必谁都知道吧！二级能照顾到十字内的五人但是只加5点攻击力，如果是只给一名同伴加的话用一级的效果好，可以加8点。推进(Boost)：增加魔法效果（包括攻击魔法攻击力和辅助魔法的成功率），一级对单体有20%的加成效果，二级可以对十字内的五人有高达50%的加成效果。对于魔法师们这将是最好的助益。快步（STEP）：加移动能力的魔法其重要性也是不言而喻的！一级对单体加2点移动力，二级别能照顾到十字内的五人且加3点移动力。群体恢复（AURA）：一级照顾十字内的五人少量恢复HP，二级的是一个大十字范围也是少量恢复HP，这个魔法三级只消耗15点MP因此Narsha的MP还是绰绰有余的。三级与二级的范围一样但效果更为显著。针对我方全军贫血现象用二级就能搞定的又何必用三级呢？再说二级比一级优势在于其受众面更为广泛，因此在全军危机时用二级的比较划算。不过还是很少会让Narsha用到群体恢复，更多时候她用的是加攻击力、推进和快步。Khris到LV20时的辅助魔法：治疗(HEAL)：一级只能少量恢复身边的己方单体，二级的是中量恢复2格内的己方单体，三级是大量恢

这时，你可以利用青蛙服，潜到它身下去，只要它看不到你，就不会攻击你，游到合适的位置，抓住时机再跳上岸，跳上它够不着的地方（注：这里要小心，有些台子会每隔几秒后落入水中，小心被活活压死了）。青蛙服除了潜水外，就是最让人忽略的功能“防滑”

复3格内的己方单体。还是那句话，未转职全军贫血，三级治疗绝对可以满足“市场”的需求。如果多人需要补血Khris也有一级的群体恢复，也足以应付。一级迟缓（SLOW）：使敌人速度下降，且仅仅是使敌人速度下降并无法使敌人丧失行动能力，作用远比不上催眠和躲避。加速（QUICK）：作用与迟缓相反，但提高己方的速度可以加大双次攻击和回避敌人攻击的几率。忍者Hanzou到LV20时的辅助魔法：重复的一级催眠（SLEEP）和一级加攻击力（ATTACK）就不说了。一级勾魂(DESOUL)的效果是直接杀死一名敌人，因为成功率不高不推荐。一级魔法盾(SHIELD)是使己方单体免疫任何伤害魔法，在对付特定的敌人时就能产生奇效。

实践篇!请随我一起奔向战场

好了现在到了本文最光彩夺目的部分——实践阶段!之前所有理论,所有分析是否可行就要靠它来检验了!此处以第8章的战斗为例来对这一部分的要点着重介绍一下。

第八章第1战

敌方部署：Chimera×5、Cerberus×3、High Priest×2、Blue Dragon×3、Horseman×3、Skullforce×3

要点一：敌总体行动趋势是只有五只Chimera会分批向下冲，其余敌人各就各位采取守势。

要点二：Chimera是分成两批向下冲，第一批两只Chimera一拥而上就能料理干净。第二批三只Chimera建议先睡眠一只料理另两只。

要点三：对付采取守势的敌人切入点是他们最簿弱的左翼防线。三只Cerberus的能力与未转职的己军差不多很容易就突破的。而且他们遭到攻击后中央和右翼的部队并不会来救援。

要点四：突破由三条Blue Dragon和三名Horseman组成的防线时，最好让武士上前消灭一条Blue Dragon，睡眠另两条并由其他人员集中消灭攻高防低的Horseman。然后将待宰羔羊另两条Blue Dragon干掉。

第八章第2战

敌方部署：Steel claw×6、Torch Eye×6、Ramladu

要点一：本关的BOSS是国王Ramladu，巧的是他正好就与我军正面相对。于是主力就全体压上，直接围死他。

要点二：国王Ramladu的那批爪牙们的程序设定是以Max为第一目标，因此不会主动去搭理其他人，于是用加过移动距离的Max带着他们瞎转悠。

要点三：Ramladu本人会使用四级群体恢复，其效果是敌方全员HP全恢复。建议用沉默让他"哑掉"。

第八章第3战

敌方部署：Jet×3、Skullforce×3、Chimera×6、Horseman×2、Blue Dragon×3、Colossus×3

要点一：由于地形狭窄一开始应该采取守势。会有三只Chimera和三条Blue Dragon专门充着Max飞过来！不过他们还是会攻击其他同伴的，而且要是攻击的话很致命的，于是能催眠就催眠，最好利用他们的移动的差分批处理。一开始千万不要冲啊！冲的话三条Blue Dragon和六只Chimera会一起飞过来，未转职我军可是吃不消啊！

要点二：除上述将目标锁定Max的三只Chimera和三条Blue Dragon以及BOSS三头的Colossus外。其余敌人会聚集在中央平台。建议让武士和忍者上去吸引火力，然后全军压上。

要点三：给主力加上魔法盾后就可以使三头的Colossus再无用武之地。当然直接让他们"哑"掉是更好的方法。

（如World3第6关等），场景可能是推进式的，地面可能比较滑或是很难跳（一不小心就会掉下去，挂了），用青蛙服就比较容易掌握力度。锤工服：都说游戏暴难的几关中的躲在云彩里扔榴莲的小狗，幽灵、太阳、讨厌，拿它们没辙！谁说的，只要穿上锤工服，一可抵御弹力，

第八章第4战

敌方部署：Torch Eye×8、Steel claw×4、Blue Dragon×2、High Priest×2、Darksol

要点一：本关虽有两条道路但是右边那条实在是要走很长的路，远不及中间那条道路快捷方便。快归快，中间那条道路是很狭窄的故很容易造成塞车现象，务必要留有后路以便受伤的同伴能及时回撤防止他们在前线"怨"死。

要点二：道路狭窄也会造成敌军聚集在一起，于是大范围的雷魔法以及能产生雷魔法效果的奇迹权杖就有用处了。

要点三：不要以为突破中路就能直取BOSS–Darksol，还要时刻注意的有：两条Blue Dragon和若干Torch Eye和Steel claw，请记住当你在与Darksol酣战之际很有可能他们会无声无息取走Max的性命，建议还是稳扎稳打的确定这些敌人全被料理或不再会对Max有威胁后再与Darksol开战，反正Darksol是不会移动的。

要点四：Darksol的HP已经达到了240。于是要应用一下加攻击力魔法，攻击力实在低的也不用上了，挠痒没什么意思。而攻击力高的吗？加好后再上。HP不满30的魔法师们也别冲得太靠前会给Darksol的Demon Breath处理掉的。

第八章第5战

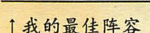
敌方部署：Skullforce×∞、Dark Dragon×3

要点一：由于速度不及Dark Dragon的关系，一开始主角Max及在他身边的伙伴们会受到Dark Dragon中央头的大十字范围Demon Breath的攻击。如果是超过30HP的同伴还好，低于30HP的就有生命危险了。

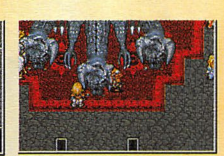
要点二：Skullforce是会无限复活的，只要一死下一回合就会复活。有没有注意到它出场的地方，派同伴占领那里它就复活不能了。

要点三：对付总BOSS–Dark Dragon的方法是采取两边先攻击，中央后攻击的方式，对付两边的头，魔法师们能发挥超强效果，中央那头其实派武士一人上去它就不发Demon Breath而是不停的咬武士，慢慢砍吧！（用治疗之种恢复别忘记了）





↑我的最佳阵容



↑看到了吗？最终BOSS不也倒下了



后记

呼！终于完成了，最后还是要说一下，即使是没有武士与忍者也不是完全没可能完成这项研究的，用Arthur配上两枚邪恶戒指也有不俗的攻击力，只是除了攻击力像样外，Arthur的其他能力连与武士和忍者比的资格都没有！有兴趣的朋友们可以试试围绕Arthur为中心的不转职通关战术。如果需要什么资料、随时欢迎登陆任天堂世界（WWW.NEWWISE.COM）、我会将精心整理的BOSS资料、怪物和物品图签和全对白翻译等等都放上去的。最后再附上敌人的AI行动模式，它是：无论任何时候主角Max都是首选攻击目标；实在够不到Max时候就拿最靠近它的同伴出气，而且不打死这名同伴决不罢手。

注1：超级新星系统(Supernova)其实是一种机械系统而不是魔法，因此就算是Max失声后仍可以使用，佐证是Max发动它的时候所发出的机械声："……接收信号。Supernove所有系统准备就绪！瞄准！……发射！"

二可消灭上述这些讨厌鬼（注意哟！只有锤工服扔出的锤子对它们才唯一有效噢！）。道具篇：每过几关，就可以去蘑菇里拿道具，你想不想拿自己想要的那个呢？道具出现的几率基本上的X/X–N轮回的，你要先试一下，有时是每次都是用一口箱子放同一件道具，有时是减1轮回，减2轮回。



GBA	SQUARE ENIX	A · RPG	128M
	2004.6.24	6279日元	1人用

■文/4757.com-GBA BASE/MMCO

全国通用，老少皆宜，深入浅出，彻底分析，力求完美，绝对究极！

幻之问答 菜鸟篇

Q1：我想删除记录，可不懂日语，请赐教？



A：如左图，当你建立一个冒险书(制作冒险书请看掌机迷15期特3攻略开始部分)后，就会出现"冒险の书を消す"，按这个选项后，选择你要删除的记录,再点"はい"就行了。

Q2：为什么我在迷宫冒险中不能直接走很多步，而且被敌人攻击后就走不了？

A：特3使用的行动方式是敌、我全体同时行动的回合制。也就是说当玩家行动一格后，敌人，即便是不在玩家视野内的敌人也会行动一格。所谓行动就是走路、攻击、使用道具、装备道具这些都算行动。如果玩家离敌人只有一格距离时，那就不要走上去，在原地随便攻击一下让敌人走到你跟前就能先下手为强了，这也是迷宫冒险中很常用的手法。

Q3：请问特鲁内克大冒险3的前两作是发售在什么主机上的，制作厂商听说好像不是Square&Enix？

A：《特鲁内克大冒险》首作我记得是1993年的9月份，机种是SFC。《特鲁内克大冒险2》应该是1999年2月推出在PS上的吧，然后移植到GBA。《特鲁内克大冒险3A》是移植与2002年10月31日的《特鲁内克大冒险3》。制作此游戏的是chunsoft，"DQ铭打者"之一的中村光一建立的公司，与Square&Enix关系非常密切。

Q4：为什么我在迷宫中冒险的时候会被大风吹走？

A：首先向你表示同情， 由于在迷宫每层中所呆的时候是有时间限制的，到了限制时间，就会刮起大风，强制把玩家赶出迷宫。一般会刮三次大风，前两次是提醒玩家的，第三次就吹飞玩家了 请特别注意。

Q5：特鲁内克与波波罗所装备的武器好像是不同的吗？

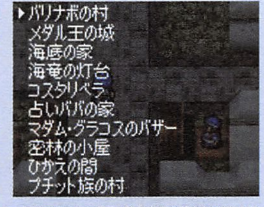
A：的确如此。特鲁尼克可以装备所有带有这种图标的武器，所有带这种图标的防具和所有的指轮。而波波罗只能装备爪类武器，不能装备任何防具，但能装备所有指轮。而且波波罗所使用的卷物也很有限，请大家注意。

Q6： 为什么有的地方我不能传送回去？

A：特3中，只有到过的地方才能传送回去。而且

BOSS篇：对付小狗还有一个办法，就是看准时机，把它顶下来，这样在一段时间内它就不会再来捣乱了，你的操作可一定要快噢！幽灵是其中最弱的一个，只要按和它过来的方向相反的方向，它就不动了，然后再一口气冲过去吧！

传送的地点是有限制的，所有的传送地点如右图。



全传送地点为10个，除这些以外的其他地方是无法传送的，大家注意。特鲁内克与波波罗通关后所能传送去的地点是不同的，缺少的部分大家可以通过迷宫走到那些地方，激活传送。

Q7：道具中的草，有的可以吃，有的可以扔，到底如何用？

A：特3中的草使用说有三种方法。一种是对自己使用，这种方法叫"饮用飲む"，饮用对于有益草来说是最好的使用方法，比如"ちからのたね（加力量+1）"，"命の草（最大HP上升）"等。另一种是"投掷投げる"，投掷一般是有害草的常用方法，比如"かなしばりのたね（使人麻痹，不能动弹）"，"ラリホー草（使人短时间睡眠）"，"メダパニ草（使人短时间混乱）"，这些草如果你吃下去的话那在迷宫里等于自杀所以最好的方法就是扔向敌人。最后一种方式是不用吃，也不用投，自己产生作用的，此草就一颗"世界树の叶（被打倒后瞬间复活）"，不过提醒一下如果把"世界树の叶"放进壶里就没效果了，切记。其他比如"火炎草"，如果饮用它就能吐火，造成近距离50点伤害，如果投掷敌人就会造成40点伤害，根据不同需要选择方法使用为好。

Q8：卷物的使用好像也很复杂，不是全都阅读就行了？

A：所有卷物一般都是用"阅读読む"就会有效果，但个别卷物用法是有讲究的。"圣域の卷物"，"圣城の卷物"，"ザオラルの卷物"，"时限爆弹の卷物"，这四种卷物是不能直接通过阅读就能发生效果的，必须要"放置置く"在地上才会有效果。

Q9：为什么波波罗不能使用"リレミトの卷物（回城卷物）"？

A：其实波波罗是可以用此卷物的，只是方法不同罢了，需要玩家先把回城卷物放在地上，然后选"足元"，再选"つかう"就能使用了。另外，波波罗所能使用的卷物是有限制的，除了"圣域の卷物"，"圣城の卷物"，"ザオラルの卷物"，"时限爆弹の卷物"和回城卷物外，其他卷物都不能使用。至于是为什么？那恐怕是他年纪太小，看不懂卷物上的文字吧，呵呵，才12岁哦！

Q10：我在波波罗刚开始的剧情就卡住了，死活进不了下个迷宫？

A：这个许多人都碰到了，而且觉得是BUG在波波罗第一个迷宫时，玩家必须要抓到个怪，回去和族长谈话，然后才能进入下个迷宫中。空手而回族长是不会放你通行的。



→族长说：没怪可别想过！

Q11：只有波波罗能抓怪吗？特鲁内克不行？



A：很遗憾，只有波波罗能抓，而且最多只能抓20个怪。

←波波罗：抓怪我能手，垄断经营哦！

Q12：为什么我道具拿不了，仓库也放不下了？

A：因为随身带的道具是有限制数量的，最多20个，超过了就不能捡起地上的道具了！仓库最多放200个道具，超过也放不下了！注意安排吧！

Q13：为什么有的东西放入"壶"内可以拿出来，有的不行呢？

A：游戏中能拿进拿出的壶只有"保存の壶"一个，其他都不行。

Q14：我想问下打造屋在什么地方，合成屋又在什么地方？

A：打造屋就在海龙灯塔的一楼右上方，2000G打一次，绝大多数情况下+1，有时会+3，完全看运气。合成屋是

↑打造屋

因为以前的BOSS都非常弱，踩头三下即死，导致最终BOSS库巴异常强大，不仅踩不死，又会砸人又会喷火（火还会转弯），不过不要急，可以利用右边的高台，跳上去，BOSS的火焰是烧不到你的，待到BOSS欲跳起时，立即下来（一定是让马里奥自己掉下来，而不是按A

在救得王妃以后（也就是找到占卜师后）才出现的，位置在王城的右上第二个房子内，里面老头收费狂高，需要20000G，每次可以允许两个道具相互合成，不过前提是这两个道具要能够合成。


↑合成屋

Q15：第一个怪物爷爷在何处？



A：波波罗遇到的第一个怪物爷爷应该是海底之家右边的那个吧！
→DQ人气角色：怪物爷爷！

Q16：为什么我抓的怪物通过迷宫后就消失了？

A：当你抓到一个怪物后，查看他们数值的时候，这些刚抓来的怪物名字都是黄色的，黄色就代表此怪并没有正式加入你的阵营，只不过暂时为你所用罢了，如果中途在迷宫中丧生，或者你让他离开队伍，那么此怪就会消失了。如果大家有需要抓的怪，最好的方法就是抓到后立刻用回城卷物离开迷宫，这样怪物就归你了！只要是被活着带出迷宫一次的怪物，就算以后带入迷宫后丧生，也能在怪物爷爷处重新让它们加入队伍。

Q17：初期特鲁内克的随行伙伴选女、选男有何不同？

A：剧情上男女没什么差别，只是初级玩家一开始还是选女的比较好，不仅能力强，还带魔法！选男的话，大家要做好在迷宫中被他随时874的准备！而且道具栏会少放10样道具，因为被BT男的10个道具占了空位！不过让他加入虽然冒险起来比较艰苦，但总算还有回报！当他在后半离开队伍时，会送给各位一把"モノカの杖"，此杖特别珍贵！而且10样道具中，有张"たからのちず"，在迷宫中调查这地图后就知道在某个村子的东南的一棵树下，有宝物！此村就是最后的隐藏村子，调查东南的树下就会得到"印の盾"。不过当玩家在迷宫中调查这张地图的时候可注意BT男可会疯狂攻击你的哦！

Q18：特鲁内克剧情结束后，会让我选择店员，该如何选？

A：店员有两人，一个是学者样子的，一个是头盔男。选择学者的话，以后他会给你50000G，选头盔男的话他会给你5000G。但头盔男往后的道具卖价会比其他商店要高1.25倍，如何取舍看各位自己选择了。



←选头盔男不怕被抢劫！（笑~）

Q19：听说有不花钱就能合成的事情，有吗？

A：当然有！不过这个合成与一般合成方法不同，要么需要"合成の壶"，要么需要异种合成的怪物，这些都是四大迷宫的事情了，将在往后的合成篇与四大迷宫篇为大家详细阐述！请期待！

Q20：我想请问下，为什么我打造好武器后就不能再打造了？

A：三种情况！第一种是打造不能连续进行的，只有进入迷宫一次再回来才能再次打造。第二种是你武器与防具的最高打造数已经到顶了，不能再打造了！第三种就是金钱不够，打造需要2000G每次。

Q21：我有时得到的道具前有个不一样的图标，这是什么东西？

A：嗯，这个就是祝福或者诅咒道具。祝福道具前有个铃铛，而诅咒道具则是个可怕的怨灵。一听就知道祝福是好的，诅咒是恶的。那好在哪儿，恶在哪儿呢？如下表：

名称	祝福	诅咒
武器	攻击力X1.5	印效果无法发挥 无法解除装备
防具	防御力X1.5	印效果无法发挥 无法解除装备
辅助武器	必定会心一击	无法射出
指轮	祝福不能	印效果无法发挥 无法解除装备
草	效果翻倍	无效果
卷物	使用一次后也不会消失	无效果

名称	祝福	诅咒
杖	使用后回数不会减少	无效果

后期可以得到"祝福の壶"，"咒いの壶"，把道具放入其中就能产生祝福与诅咒的道具了，当然后期迷宫中也能随机取得带此两种效果的道具。

Q22：我怎么觉得剧情模式很简单啊，没多长时间就能过去了！！！难道这就是所谓的"能玩千次的RPG"？

A：非也，非也！剧情模式其实在整个游戏中算不了什么的，主要乐趣就在于通关后所出现的四大BT迷宫。这四个迷宫全都99层，里面怪物强，宝物多，要顺利通过这四个迷宫，60到70个小时是最起码的！你见过最终BOSS的兄弟吗？想抓吗？呵呵，四大迷宫之一的宝物库就有。



不过别急，本研究再往后将会依次放出四大迷宫的攻略法！

→旁边可是最终BOSS的兄弟哦，可以抓的哦！

Q23：我有时在迷宫中看到一个怪物在红地毯上走，里面有许多道具，这是怎么回事？

A：这个就是迷宫中的商店了，有点像圣剑传说中的兔子商人。一般人叫这怪为店主，是种很会做生意的石橡怪，玩家踏进红色地毯的时候，就等于进入他的商店了。捡起地毯上道具就是买了他的东西，走出地毯后如果你拿了他的东西就要付钱，不然会死得很难看，他可是最强怪之一哦，不过有办法偷取他的道具，请看心得秘技！



←白拿他的东西可要付出生命代价的。

Q24：怪物的抓取成功率是否只靠运气？有的怪物好像抓不到啊！

A：怪物的抓取有靠运气的地方，但是有特别的换算方式，下几期的研究会告诉你如何抓怪的。以下几种情况怪是抓不到的：

1. 非波波罗攻击而死的怪物。
2. 被打倒后留下道具的怪物。
3. 波波罗处于异常状态下打倒的怪物。
4. 使用"圣域の卷物"时打倒的怪物。
5. 波波罗使用杖、卷物、辅助武器打倒的怪物。

Q25：我的怪升到9级就不升了，为什么？

A：部分怪物的确有等级上限，到了某个等级就不再升级了。

Q26：我中了个陷阱，让我的武器、防具、指轮什么的都成红色了，怎么办？

A：这个是封印陷阱，它会让你武器、防具、指轮的特殊效果统统失灵。武器攻击数次后解除，防具与指轮要承受一定攻击后才行。

Q27：小金币是干什么用的？

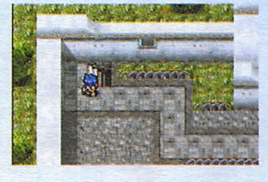
A：小金币可以去和小金币国王换取珍贵道具！小金币国王就在第一个村子的西北，波波罗剧情一开始就能去了。



←富甲天下的小金币国王

Q28：赌场在什么地方？

A：就在最后那个城市，哥斯达黎贝拉的左上角有个地下入口，进去就行了。注意特鲁内克在其中可以赌怪物输赢，而波波罗只能让随行怪物参加战斗获得道具。



→这个就是所谓的"地下赌场"？

Q29：能放弃迷宫冒险吗？在有时实在过不去，比如像贤者洞穴那样的。

A：当然可以，在"作战"中选择"冒险中断"，再选"あきらめる"就能放弃迷宫冒险了。

超级马里奥A2秘技　得到999条命：首先，取得"披风"（羽毛），然后来到第三世界（バニラドーム ひみつのコース），或其它有类似条件的关卡。看到那些乌龟了吗？随便找一个用披风将其顶到墙边，注意别弄成踢开。然后站在龟壳边，再按一下B将龟壳打飞，紧接着

心得秘技

1、赚钱大法A：

哥斯达黎贝拉，先记录，去赌场，买100个以上的筹码，来到赌桌前，看下赔率，找找最低的是多少，如果低于4就出去。再进去，看下最低的赔率，到4以上就可以压宝了，不然出去再进来，压50枚，不要太多。多数情况下会赢，后几次继续压赔率最低的，获胜可能性很大。赢到10000多以上就能罢手了，去换几个火药壶，然后买了，一个值2000G，就这样来回赚，应该是不缺钱花的。

2、赚钱大法B：

通关后，选择特鲁内克冒险，存入所有道具，金钱。来到海龙灯塔外，与右边草地里的男子对话，选"はい"，再进灯塔与二楼右边的妇女对话就能得到"黄金のパン"，卖价1000G。然后进入外面的贤者迷宫，过一层后再进入灯塔。第二次与右边草地的男子对话，重复同样的动作，又能在二楼妇女处得到"黄金のパン"，卖掉又赚1000G。再不断循环就能一边通贤者洞穴，一边赚钱了，一举两得。

3、偷取店主物品忍法帖：

A、忍法·瞬移之术：玩家先要准备一根"もろはの杖"，打倒店主要靠此杖，还有两个"ワープの壶"。在迷宫中发现店主后先去找出口。在出口的旁边放置一个"ワープの壶"，再去店主那里，隔开几格使用"もろはの杖"，然后进行一次攻击就能干掉它了。进入地毯，拿走所有道具，走出地毯后店主会复活，背景音乐会立刻变化，这时马上使用"ワープの壶"转移到出口，过掉这层就能逃离店主的追杀并安全地、免费地得到所有道具了。

B、忍法·暗杀之术：此法实行超级简单，但前期准备相当艰难。玩家身上必须要有一根"モノカの杖"，或者"ザキの杖"。前者是物化杖，能把除魔法防御的所有敌人变为道具，后者是即死杖。用这两根杖对付店主的话，不仅能让它在一回合就消失，而且即便拿走地毯中所有的道具后，店主也不会复活，特别安全的方法。可惜，要拿到"モノカの杖"或"ザキの杖"是非常困难的事情，出现地点都是在可怕的"いけにえの洞くつ"！

4、白纸の卷物的简易获得法：

白纸の卷物最好的获得方法就是先在封印洞窟25层救出最后的2名小矮人，然后小矮人村中的道具屋就开了。在道具屋里买个5000G的"へんげの壶"，带上几个廉价道具和二个"レミ十ラの??物（哥斯达黎贝拉卷物店有卖）"。记录后来到邪恶风穴，通过レミ十ラの??物直接找出口迅速到14层，把那些廉价道具装进"へんげの壶"中，就有8%的几率变成白纸の卷物。邪恶风穴14层只能变出金钱和白纸卷物，如果一张都没变出来就读记录重来，直到变为为止，此法需要强大的经济实力做保证。

5、小金币的额外获得法：

在"いけにえの洞くつ"内可以找到珍贵的"モノカの杖"，作用是把怪物化成道具。继续来到邪恶风穴14层，对准里面的怪物使用此杖就能获得小金币了。不过那个牺牲品的洞窟可是进得容易出得难的地方，祝各位好运！其实隐藏四大迷宫中的宝物库里，墙壁中蕴藏着大量的小金币和钥匙，去那里挖掘我觉得不错。

6、巧妙利用诅咒之壶法：

游戏中有一把"さきばそりの剑"，和一个"使い舍ての盾"。这两样装备都是起初攻防优秀，达到35，但使用一次便会减少，最后成垃圾。"咒いの壶"是可以封印装备印能力，所以把这两样装备放进去，让它们被诅咒的话就不会出现使用一次装备能力减弱一点的现象了，一直能保持35的攻防值。

7、低几率出现怪物捕获建议：

身上带好"ザオラルの??物（哥斯达黎贝拉卷物店有卖）"，当碰到有珍贵怪物时就把这个卷物铺开，万一把怪物干掉它没加入，很大可能又会复活，继续打倒，这样珍贵怪物的加入率就提高许多了。不过波波罗得培养得好，别自己先over了，呵呵。

8、对付怪物房间的妙法：

怪物房间在四大迷宫中经常出现的，硬打不是良策。最好的方法就是利用"草の神の壶"+"かなしばりのたね"让全体怪物不能动弹，如此就能坦然处之了。

9、怪物同时升级的良方：

在后期，有些超强怪物升级需要10万，甚至百万的经验值，老老实实地练太自虐了。大家准备"しあわせの草"，"しんぴの草"，"草の神の壶"，这三样道具在封印迷宫中可以找到。在迷宫中把"しあわせの草"和"しんぴの草"放入"草の神の壶"中，那同在一个房间内的所有怪物同伴就能全升两级，有条件的话还能使用"祝福の壶"让草的效果翻倍，这样就能连升三级，很实用。

10、宝物藏身地：

在迷宫中，一般按B快走的话只有在路口或者碰到怪物时才会停止。但有时在通道中会突然停下脚步，这就意味以此地点为中心的6X6范围内有道具藏在墙壁中，特别是在四大迷宫中，墙壁里都是好东西，一定要注意挖掘。

跳起，在空中再打一下，在龟壳落地前再跳起打击，不断重复，然后就是……只要龟壳不落到地上，就可不断加命。注意别忘了时间限制哦！
湖北　杜改


FINAL FANTASY I·II
ADVANCE
ファイナルファンタジーI·IIアドバンス
极上攻略

续 我们的太阳
——太阳少年加戈

主线详解攻略之暗黑完结篇

boktai 2 Solar Boy Django

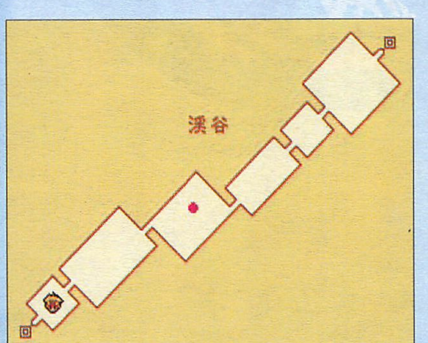
GBA		
KONAMI	A·RPG	128M
2004.07.22	5229日元	1～4人用

逆转A.C.E
nakazawa



1 溪谷

很简单的一关，几乎是为了让大家温习一下前作的感觉，而且武器还是太阳枪，再不体验一下的话后面几章都没机会再拿太阳枪了……因为在本关底时，可怜主角的太阳枪会被夺走，暂时赤手空拳一会……

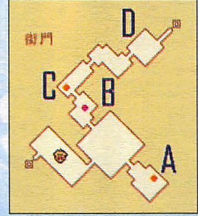


2 太阳街·卫门

没有武器，最好不要交战，尽量躲开那僵尸，进去后下方和左上两端铁门被堵，从右下方可以进入，得到グラディウス（ソード——剑），装备使用吧，剑从本作开始将成为主力武器。

得到地图B后向前，还得到防具レザーアーマー（革の铠），也一并装备吧。

接着向前来到D再



次遭遇trap，关门，还是攻击不能，袭击后，魔法少女（ザジ）出现，其为主角讲解配合武器属性使用的月光魔法。尽管听后包括敌人在内的众人一脸茫然……但还是习得了月光魔法"エンチャント・ソル"光属性魔法。

讲解完后ザジ消失……又是茫然……但主角却可以用月光魔法对付这位可怜的敌人了。

接着就正式进入太阳街。

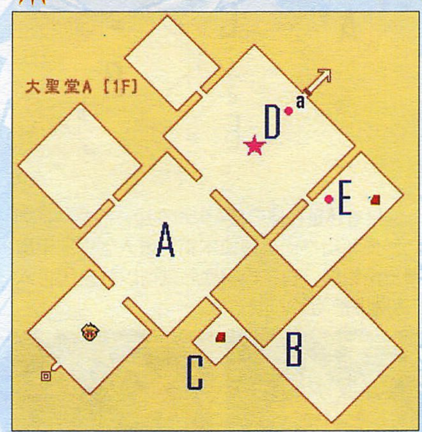
大圣堂

大聖堂
-ダイセイドウ-
07月22日 / 12時42分
日の入まで：06時間26分

关键任务

找齐黄、青、绿、红四颗水晶并安放在相应位置。

① 大圣堂A -1F



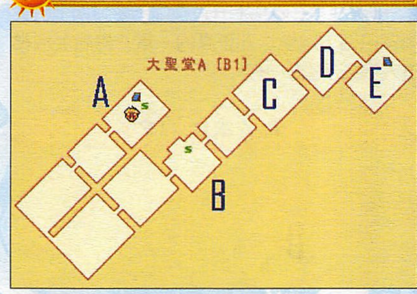
在本游戏中每一地区的地图都分为A和B两大区，其中B区往往又是Boss战和解谜的关键，为了帮助大家攻略，本文在这里将各大区中在地图上又以字母标示分为各小区帮助理解。





首先进入大圣堂A，需要穿越A部分的森林，注意一下走即可，途中一些拦路的木箱可以用锤子砸碎掉，向右通向B部分的墓地，需要推倒3块墓碑，有的墓碑里藏着幽灵，会趁主角不备进行攻击，都推好后，在C处会出现地下通道，进入可来到地下室大圣堂A -B1。

② 大圣堂A -B1



在B1的地下室里基本很简单需要一直向前走到房间E处即可，在一进入的A房间内，地上有一机关只要踩上去则通往下一房间的铁门就能打开，这个时候需要将木箱推至机关上压制住，主角就可以大模大样地走过去了，今后在很多地方都会遇到这样的情况，要善加利用木箱，这是游戏推进的关键。

来到B房间，这里是一片漆黑，后面的各房间很多都是这样，这个时候又有一个今后会经常利用到的方法便是使用光属性的月光魔法（エンチャント・フレイム）攻击房间内的烛台即可，灯就会马上亮起来。而有的需要同时将两盏灯都点亮，甚至还要同时用锤子砸下机关，并且都有一定的时限，还有就是在通往房间另一侧的断路处则需要搬移房间












内的木箱至该位置填充，而一些通路半悬空很窄的地方就更要贴墙慢慢移动过去，这些都是要牢牢掌握的基本方法。需要特别提一下的便是在E房间乘升降梯上升过程中需要将两个机关都同时砸下才能达到更高的一层，然后上楼梯进入到大圣堂B-1F。

3 大圣堂B -1F






一进来先赶快跑到B大厅，遭遇Trap，但只有3名敌人，击败后便能很轻松地得到黄水晶。顺便进入C房间利用木箱压制机关倒，可以进入到a、b处的房内，里面倒是有不少宝箱，在本作中要是反复进入房间或场景的话，宝箱的道具是可以重复出现的，邪恶吧。

下面再来到E房间，这个时候要使用一个很特别的技巧，需要贴墙敲墙壁将傻傻的敌人吸引到机关上来，当其踏在上面时，主角要利用这个缝隙时间开启的铁门迅速冲上二楼，再在2F的A房间a处即提示的旁边放人黄水晶。

4 大圣堂B -2F



接着还是在该二楼A房间左边，需要一系列巧妙地利用推动或砸掉木箱，进入到里部来取得三角钥匙，有了该钥匙后就可以开启1F进入F房间的铁门了。



现在兴奋地进入F房间，其最右端b处的烛台灯因为距离太远暂时还无法点着，在这里上楼2楼则又会出现trap遭遇战，轻松胜利后朝左上端的门奔去，发现自己其实正身处1F大厅上方，从中间路断面跳下去，正好是在先前能够到达看得见得不着的那个1F最上端的宝箱处，打开得到长枪ショートスピア，有了长枪后则今后如刚才F房间b处的远距离的烛台灯就可以任





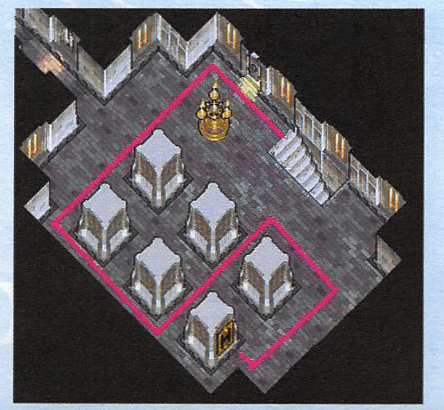



意点亮了，而且今后很多长距离的机关也需要长枪来开启(另外在大圣堂A-B1的B房间处用长枪刺灯可以得到チョコレート)。好了，跳下来，再次前往F用长矛开灯吧，灯点着后出现可以通往地下室的秘道，不过似乎实用性不大，还是接着继续去找剩余的3块水晶吧。

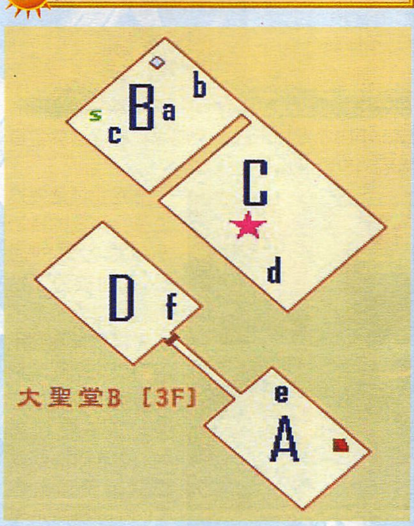
退出来到大圣堂A[1F]的D处庭院，击碎大门左右的两石像，则庭院正中的石梯上出现宝箱，里面正是青水晶。

再回到大圣堂B 1F的A房间，用长枪刺e处的机关，下方门开，进去后可从楼梯上来到大圣堂B 2F的E房间，打碎拦路的箱子，来到3F的A房间。

这个时候千万别以为2楼那几个箱子都是摆着玩的，那正是3楼对应的陷阱，记好方位！



5 大圣堂B -3F



这里要突破n多陷阱就是为了达到提示点，安全到达的线路如图，提示则是需要在图书馆找到由こ、と、の、は4个假名为书名首字的书，那么辛苦的主角又再冲向图书馆，即二楼的D房间，要到达那里就需要从二楼的d处（即1F上方d处，刚才取得长枪那里）贴着墙壁过去。



所要找的4本书全名分别为：荒野（こうや）の歩き方、トロールの姫、咒（のろ）いと浄化、灭びの一族·月光仔の谜，这个没有什么难度，但是一定要按照以上顺序。全部正确拿出书后，其下方的门自动打开，来到F房间，在c处坐电梯上3F。



在三楼的B房间又要当聪明的苦力，需要搬箱子填路，然后再将a、b两个机关碰开后，铁门开，再挪动箱子取c处宝箱里的钥匙，进门到C房间。



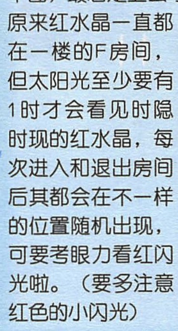


C房间里要在浮板移动过程中用长枪将沿途的7个烛台灯都点亮，而且必须是在一个单程内完成，小心不要掉下去，全部点亮后浮台就会直接到达位置d处。









这里还是要推箱子，需要的技巧是以退为进的思想，有时候为了推某箱子进去倒是不妨先将其推回到别的有更大空间余地的位置再来寻求变通，大家都很聪明，稍微动动脑就都会清楚怎么做了，不过也还是看看下面的图示，关键还是要让箱子压制机关，让高处悬浮的机关能下降，然后走过去开机关，得绿水晶。

辛苦的主角又要前往3F－A房间左上角e处去放入绿水晶，之后再向3F－D房间方位走，用三角钥匙打开铁门，进入后要先砍烛台点灯，然后再放上青水晶，接着再进去挪动箱子，如下图，最后走上去可以看到关于红水晶的提示，





原来红水晶一直都在一楼的F房间，但太阳光至少要有1时才会看见时隐时现的红水晶，每次进入和退出房间后其都会在不一样的位置随机出现，可要考眼力看红闪光啦。（要多注意红色的小闪光）





接着再到2F的E房间b处放入红水晶，接着就会看到1楼大厅中央终于呈现四色花纹似的图腾，就在此刻，隐藏的地下也出现了，进入吧，与Boss白いコートの女决战，虽然其一直在天上飞，其实只要将四周的机关时而砸下，便可趁其掉下的时机进行攻击，多次反复后轻松解决战斗。



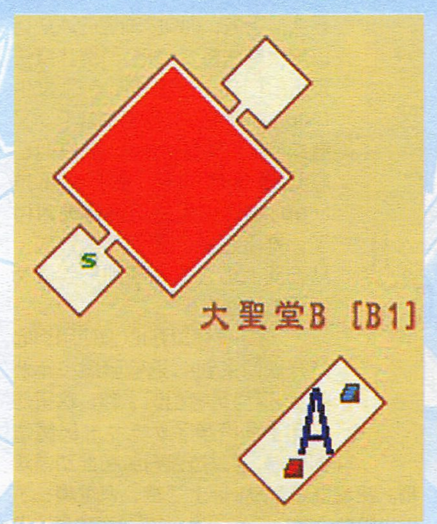


最麻烦的事来了，按照前作老规矩，把敌人尸体装在棺材里后还要按着A不放拖着其棺材走回去到太阳广场净化……，这里战后可以先进上方的屋见到スミス，他被解放后，今后太阳街的锻冶活就又有人干了。需要提醒的是有时因为棺材的质量太差的缘故，里面不安分的Boss会在棺材里发泄下脾气乱蹦几下，这个时候你要毫不犹豫地上前朝棺材挥上几剑，他就会老实得多了。

另外这个时候再拖棺材来到先前1F－C房间中间那个进不去的门，让棺材和箱子各占一个机关，最后自己占一个即可开启，进去后里面宝物不少啊，有圆形钥匙，なまくら、六尺棒、とんかち。

6 大圣堂B－B1

净化还是老规矩，先将棺材拖至太阳广场正中央，条件之一是需要至少有1的太阳光度，然后用光魔法砍四个净化器令其启动，最后再站在正下方的三角处按A键宣布正式净化开始……过程中当然要时刻监督着，毕竟可爱的Boss还是会挣扎的，一不小心再将某净化器碰停止，严肃的主角当然又要将净化器立刻砍回运行状态，顺便再给那绑在菜板上的肉似的Boss几刀……

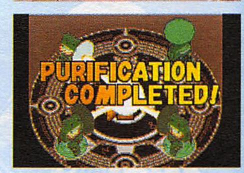


一会待右上方的净化进度为0后伴随着惨叫，任务达成，净化成功！

回来见到スミス，现在可以开始打造武器了，只要阅读了墙上的说明后即可，不过众人特别是ザジ还是提醒主角先前往遗迹去看看，而且那里面也还有不少太阳街的人被困。出发前来到旅馆打探一下先，ザジ正趴在吧台上打呼噜呢，看来她确实是累极了，不过还是要给她打个招呼，睡意渐消的ザジ一想到遗迹周围沙漠的干热环境以及敌人可能的属性，于是传授太阳魔法"水の祝福"フリーズ给主角。太阳魔法的发动不需要耗费能量，但是对于太阳光强度有一定的要求。那么整装齐备就出发了吧，朝东南面走即是遗迹。







遗迹

遺跡
-イセキ-
07月22日 / 16時43分
日の入まで：02時間25分

关键任务

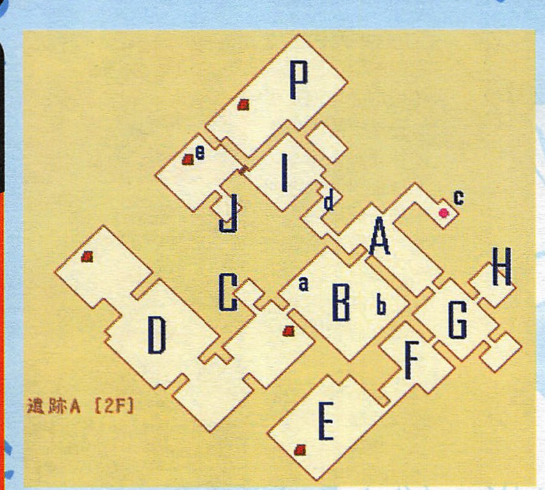
到达沙漠并找齐封印3贤者之卡后进入遗迹B。

1 遗迹A -1F、2F

进入遗迹后，目前只能由1F的H房间上楼到2F，2F一进入后就在D房间遇到trap，难度不大。接着来到C房间，推下箱子，这个对后面流程是有好处，稍后就知道了。再来到B房间，这里太阳光对风有影响，所以不能在阳光强的时候移动，否则不仅寸步难行而且还容易失足掉下。在a处把烛台灯点亮，浮板就会移动，切换武器为长枪，移动到中央时会有另一盏移动的灯会靠近，再将其







石头推下去，而C房间里的冰块可以用火魔法将其熔化，再用冰魔法攻击a，门开，进去则是D房间，发生trap击败那把剑，得到皇帝卡。又继续到E，又是trap，干掉他们后还是继续向前，到F，还是trap，不过这里的可要仔细对付了，推下石头，得到三角钥匙，从石头上迈过去继续则来到最初进遗迹的地方I。

现在就可以在I这里使用钥匙打开铁门来到K，遇到暗黑少年サバタ，这可是老相识了啊，这里他又向主角传予了クラウド风魔法的心得，可以摧毁石头和推动漂浮箱。接着继续走从L处上二楼，有宝箱，不过小心有个怪物是假冒的，今后还有不少这样的宝箱妖怪。











点燃，这样浮板就会直接靠近到对面b处。

接着进入到了A房间，见到困在这的アフロの男，其实他正是太阳街的道具屋老板，为了感谢主角，他便将月光魔法エンチャント・フロスト即冰属性魔法心得告之，主角又习得一强力魔法，这对于遗迹的众多火属性怪物们来说，绝对是超级客星，继续向上到c处得到地图。

现在有了冰魔法属性就可以到1F-A房间去干掉刚才拦路的那团火了，完事后走过去再将B处的



进入二楼的F方间，把红蓝两箱按各自颜色对号入座，这里的技巧老套了，以退求进地来放，OK后后门就开了。（具体方法是先把蓝色箱子推出来退到左边，然后上去推红色箱子，推好后，现在的空间就大了，接着再把蓝色箱子推回进去。）

来到G房间，在面里又碰到漂浮的箱子，其特性与魔法属性有关，火属性能使其漂浮，可以被移动，风属性则是使其移动，冰属性使其下落被固定，固定后除非用火属性解固，否则移动不可，常用于压制机关。





这里使用风属性魔法来推动，用长枪一次能推两格，可以不被掉进那洞里，位置正确后再使用冰魔法，使其沉降下来成功压制机关，门开，通往H。

小女子不才，有求于雪人！请问D卡电池一般多长时间就没电了？晴晴倪；18；女；兴趣：看漫画、玩游戏、上街购物；E-mail:jayst2004@163.com 雪人：据俺所知，D卡电池通常能坚持一年左右吧，具体还要由实物决定！

进入H后，钥匙是在石头上面，用风魔法可将石头打碎，即可拿到落下来的钥匙。再走向A，一直向左上方走，还记得那拦路的石头吧，现在用风魔法推毁它吧，以后多加利用这一属性能省很多事。在I房间用三角钥匙打开门，能够进入J房间，将石头推下（可别一时冲动用风属性砍了哦……），然后出来再从e处的楼梯下去到1F，再到b处，将刚才的石头推到中间填路。现在四通八达了，迈过去来到M房间，里面的箱子同之前的方法都一样，还是对号入座，多开动点脑筋就OK了，先从蓝箱子下手。





完后来到N，这里要趁火舌退回的刹那立即用火属性魔法的长枪来点烛台灯，（可以进O把石头推下填路），接着上楼来到了2F的P，得到钥匙，再开动点脑筋推石头，如图参考。

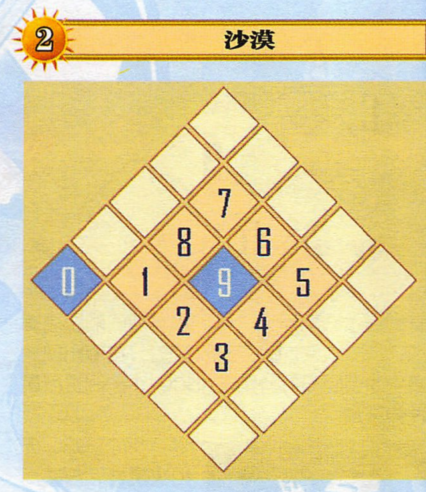
再回到1F的c处用钥匙开门，进入P房间，发生trap，胜利后出现3个宝箱，圆形钥匙，皇帝卡，最后一个宝箱打开后学得太阳魔法"火の祝福"。这个时候突然想起了先前道具屋老板的话，关于宝箱里也能学得魔法，看来这次的遗迹之行收获颇多啊。废话少说，来到L，使用圆形钥匙开门，就可以前往沙漠了。要注意的是因为沙漠干燥，所以记得在喷泉处带上水，每带一次的水只能维持90多秒，水消耗完后就直接消耗HP了。沙漠里行走可要小心，没有地图很容易迷路，不过我们还是制作了一张简易地图给大家参考。沙漠之行的目的是要找到三贤者之卡，然后放在石板上的话就可以来到隐藏中的遗迹B了。





要注意的是这里的三贤者卡完全是随机出现的，不过大概范围都还是固定的，若不清楚的话可以到沙漠中央喷泉处的石板那调查即可得到提示。

2 沙漠



注释（封印三贤者之卡可能位置）：

0和9均为喷泉所在处，其中石板和隐藏的遗迹B也在9处；

1、是一群乌鸦、仙人掌和坑，卡在坑里；

2、宝箱、石头和木头人，卡在宝箱下面；

3、是一堆火，宝箱在右上的火球处；

4、三个仙人掌和火虫；

5、四个田字形仙人掌，在右下角那个仙人掌处；

6、一个活木头人和一个坏死的木头人，在坏死的木头人背后；



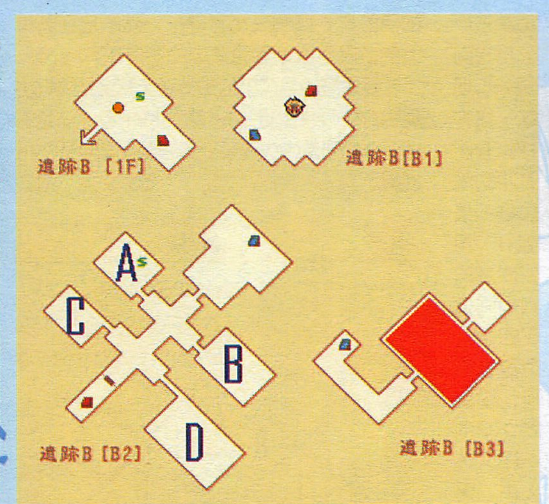
7、两个木头人和两个骷髅，在骷髅之间；

8、六个仙人掌和火虫，在仙人掌底部；

3 遗迹B

进入到遗迹B-1F，其与遗迹A相通，进门







看到提示后按照火、风、水、地的顺序点蜡烛，即右下、左上、左下、右上，接着出现通道到遗迹B-B2，分别在ABCD4个房间进行属性的试炼。









火之试炼，先用火属性，再使用长枪的风属性将浮台箱子推到烛台旁边，灯亮。

水之试炼，先站在第一个浮台左边用风属性长枪，再进去将第二个浮台推到其右角落的台上，再用水属性固定，然后将刚才的第一个浮台推回原位置，接着怎么做不用再说了吧。

地之试炼，只要使地变红再进入扣下机关即可。

风之试炼，通过攻击机关来改变风向，到达最中的位置即可，最好使用长枪攻击。

通过试炼后来到3F，即是与Boss的恶战了，有暗黑少年的助阵，其在中央蓄力，主角要先与Boss周旋，不让他攻击暗黑少年，待蓄力差不多时将其赶入到能量球中，然后用太阳魔法猛砍，应该很轻松地解决战斗。

就在战斗结束后让两少年放松对其的警惕时，Boss却进行偷袭，主角不幸被咬，得意的Boss变为血乌鸦逃散飞走，本来是应该拖运别人尸体的主角却只有躺在棺材里让暗黑少年拖其到太阳广场去净化了。

现在开始操纵暗黑少年サバタ，右上是主角的生命值，随着时间的推移会减少，要在life变为0之前达到目的地，但サバタ是怕阳光，只要在没有阳光的情况下蓄力其能量就能上升，另外此时其他让太阳主角增加能量的光明系道具此时相反地会使黑暗小子损失能量和变为有害道具。沿途只能使用暗黑魔法……还要穿越沙漠，阻击敌人……

净化的过程也很麻烦，サバタ在有阳光的状态下不能蓄能量并对其身体还有伤害，但是要是太阳光强度为0的话净化器就不能启动，所以要好好协调一下。终于快净化完了，但是サバタ却因为受不住长时间的阳光照射而体力不支倒下了。恢复后的主角也具备暗黑形态了，并还





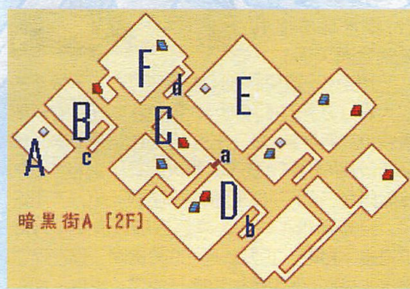
可使用暗黑系的魔法和武器，但是其原有的太阳力量却暂时无法恢复，这个时候的主角，也只能够到暗黑街去一趟了。

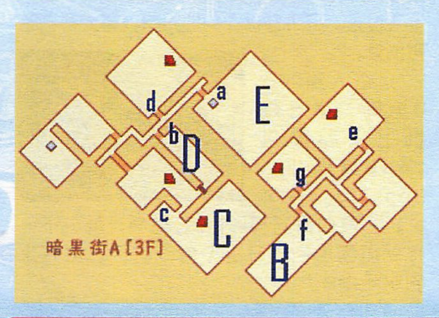
不过同时习得的暗黑魔法对于今后的行动倒是非常方便，相当具有技巧性的变通。另外月光魔法ダーク则对于那些在太阳都市里能反复重生的拦路植物的效果倒是非常强，一次性彻底连根铲除。

暗黑街

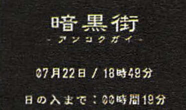
1 暗黑街A-1F、2F、3F











向东北方向前进，来到暗黑街，注意，要是有阳光的话主角的HP会受到损伤。

进入到暗黑街A-1F，先注意猛犬，接着注意头上的蜂窝，沿途还有很多这样的，小心还有些怪物是有毒的，虽然回复系道具在本章没什么用，但解毒一类的还是多带点为好。需要再次提醒的是使用チェンジ・バット暗黑魔法变为蝙蝠时往往能利用超声波发现很多正常状态所不能发现的宝箱，而且利用蝙蝠的飞行属性和变为老鼠的暗黑魔法还可以通过一些地带，如洞、很窄的地段等。变为老鼠通过狭窄地带和鼠洞。变为蝙蝠用超声波发现人眼所不能看到的宝箱，还能飞入"鸟洞"（？？？汗）。









开始比较平淡，一直走就是了，来到1F-A就需要变为老鼠进洞去打开机关，然后一直上楼，到达3F变为蝙蝠进洞后，再在重量升降床上变老鼠下降到2F因为老鼠重量轻，所以便能乘在重量升降床上到2F（人的话就直接到1F了），

取得下方宝箱里的地图。



基本上这样的重力升降机是固定蝙蝠可坐到3楼，老鼠坐到2楼……人嘛，下落到1楼。

拿到地图后继续进洞到2F－B，来到阳台c处，推下箱子，再下楼出1F的B就可以从刚才推下的箱子上走过，到达1F－C，又是对号入座的推箱子，很简单，完成后得到ウェポンガード铠甲。





本章要前前后后推n次箱子，各位作好心理准备……

1F－a的水滩要变为蝙蝠飞过去，然后进入房间D，干掉敌人后开宝箱，得到圆形钥匙。水滩是老鼠和人都过不去的，只有变为蝙蝠飞过去。



来到2F－c处使用圆形钥匙，又进入到房间D的b处阳台，老规矩，推下箱子，下楼到1F。进入1F－E，变老鼠坐升降机到2F－E，推下箱子，这里要注意了，先推下一个箱子到中层，再推另一个箱子到刚才那箱子的位置，推向一楼，然后再变人坐升降机到一楼将其推到坑里。接着还要继续变，变蝙蝠升降到3F－E，将箱子向左推到二楼先，再变老鼠又到2F－E，将箱子如同刚才第二个箱子那样的推法推下去，接着最后再到一楼将其推进另一个坑，上上下下的总算把路填满了。







从推的箱子上迈过去吧，进入1F－F遭遇trap，胜利后得到武器フレイル。

出来后变蝙蝠升降到3F，再飞进a，可以先飞到b处进入D房间内，用锤子打下机关，门开，来到房间C的c处，要是阳光在0以上的话，会出现金属板，可以迈过去开宝箱。飞进d处的B房间，消灭掉敌人后下楼来到2F的F房间，进门来到d阳台，又推箱子下楼，老套了……这个时候需要有太阳光，如此便能出现一金属板，可以踩过去。



原路返回下一楼，原一楼a处通往b的阻断处也因为填上了箱子而可以通过了，到这里后注意要变为蝙蝠飞过去取宝箱，否则直接走过去的话会被火舌击退……，拿到宝箱里的圆形钥匙后再到2F的c处阳台推下箱子，再走过去来到G房间，用圆形钥匙打开门，进去。这里必须用蝙蝠飞过去，要是踩着那机关就会喷火舌。

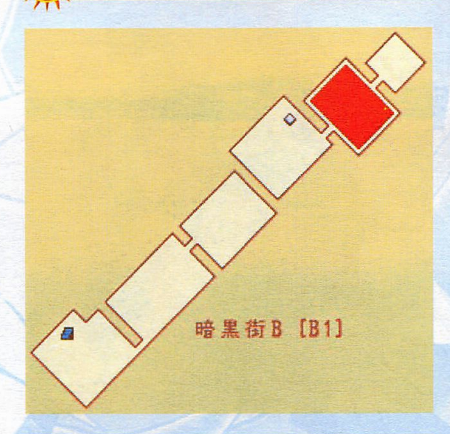


上楼梯，这里必须用蝙蝠飞过去，干掉新的敌人后（注意他们会吸灵气，使主角的暗黑能量减少）再继续从e飞出去，飞进f，在B房间里又获得圆形钥匙（找了大半天都是找钥匙……）接着再飞进g下二楼来到G房间的阳台e，不用说了，又是推箱子……，然后返回该房间坐升降机直接下楼吧，正好就是1F的G房间，现在可以直接去外面d处用圆形钥匙开锁了，当然，切记要飞过去。另外在这样的地方可以蓄力得到暗黑能量。



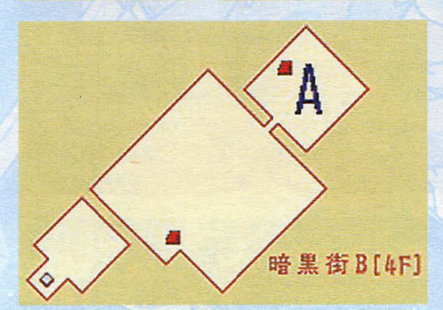
进入到1F－H房间，坐升降机上来后即是trap遭遇战，Boss为シャイアン，打败他得到圆形钥匙，再乘升降机下一楼就用圆形钥匙开这个房间的门，进入来到暗黑街B。

2 暗黑街B-B1、2F、3F、4F









上楼即来到暗黑街B的4楼了并获得地图，一路往上就是了，虽然敌人不少不过路上宝物也不少，其实很平淡。

到了4F就要看蝙蝠和老鼠协同作战的本事了，千折万转终于来到箱子旁边，推下去填路，然后进门吧，在A房间里，小心不要被敌人围攻，下楼后就是3F，来到A房间坐升降梯下去到了B1地下室。



到达地下室就是与Boss的决斗，"赤毛の少女"，因为有暗黑之树的帮助，过程中会有几个植物出现捣乱，她就藏在其中之一，不要盲目下刀要看见其真身位置后立即上前去狂砍，小心随时可能中毒，确保解毒药水充足，其实战斗倒没什么特别的。不过用暗黑属性魔法攻击效果确实相当明显。

其实与其说整个暗黑街最麻烦的地方是Boss决战还不如是战后的收尸工作，要从地下室一步步把她挪走，其中机关倒还不少，虽然都老套，比如用棺材压制机关再去搬石头一类的……

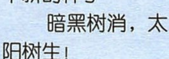




搬棺材直接顺着B1向前走，要先利用棺材压住机关后再推开挡路的石头，在下一个房间同样如此，搬个棺材还那么麻烦，后面一个房间要先变蝙蝠或老鼠过去推石头填路，然后再拖棺材压机关。

终于到达太阳广场开始净化了，刚开始不久主角就因为受不了阳光而昏倒了，之后在大家的激励下，只要在10秒内迅速按A键喊太阳即可再站起来，同时在此还学得月光魔法トランス（太阳和黑暗状态的切换）、ライジングサン，在太阳街里，终于再也没有黑暗的影子，太阳之光将播下新的种子……





暗黑树消，太阳树生！

暗黑篇·完

（本作全攻略未完待续，敬请期待我们下期完结攻略）

（注：本攻略上所有房间或地点英文字符均为自定义，都可在我们的地图附图上找到相对应的编号）

钢之炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 想い出の奏鳴曲

作为BANDAI公司力推动画的GBA游戏第2作，《钢之炼金术师——回忆的奏鸣曲》没有辜负一款动画名作所应有的游戏水平，系统基本继承于前作并得到了加强。主角仍然是爱德华兄弟俩，加上原作人物也悉数登场，使这款《回忆的奏鸣曲》仍然让人感受到钢之炼金术的浓郁氛围。卡片战斗依然是加减乘除，重温起来，颇有趣味。

文/ 转生之炎

GBA		
BANDAI	RPG	64M
2004.07.22	5040日元	1～2人用



系统篇

基本操作

十字键：控制方向

A键：调查、对话、确定

B键：奔跑、取消

L键：调出菜单、状态菜单中查看好感度、战斗中为逃跑

R键：剧情提示

START：记录、战斗中暂停

SELECT：调出菜单，依次为炼成、炼成手册、状态、记录。

其中状态菜单依次为：道具、调整队伍、状态、退出



炼金术法则

原料下方的3个数值从左到右依次代表着原料的质量、等级、价值。等级分Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ，当合成物等级Ⅴ就不能再合成，而质量和价值的数字就只有1、2、3、4、5、6、7，合成后的元素质量和价值必须是大于0小于7，此外还要分属性，属性一共分：金属、石、自然、暗黑。

合成规则：合成最少两个合成物或以上，合成的方法有"相加法"和"相减法"。绝大部份都是使用"相加法"，只有当第二合成物是暗黑属性（紫色物质），则使用相减法。

使用范围：一是在战斗中可以直接炼制使用作为强力攻击，在战斗中，绿色为炼成槽，满值时才能进行炼成攻击；二是可事先在菜单中炼成回复道具"备用"，三是在一些特殊的场景都要靠玩加减法合成特定材料，然后使用通过。

CHECK POINT

1、游戏中道具不能购买，只能通过炼成得到的以及完成任务和宝箱中得到，也可以在战斗中或者地图模式上有爱德华炼成。并且，以前拿过道具的地方，在进行一段剧情后还能再去取得道具。

2、本作开启了LV UP的形式，但无武器防

本人最近在玩《光明之魂2》时，发现了一个秘技，不敢独吞，现公布天下，望小编们帮个忙。
这个秘技是让石头升值，并且用它打造装备。首先，在身上的物品栏里空中第一和第二两个格，只带500块钱（一个袋），然后去锻造屋在

具，升级的时候伴随随机的能力上升。

3、爱德华的炼金术，除去攻关必须的外，还有修复花瓶，点燃壁炉，熄灭壁炉，修复窗户，拯救植物等等作用，记得多用A键调查。

4、在旅途中应该有意识地多收集猫，它与阿尔的特殊攻击力有很大关系。

5、游戏有好感度的设定，好感度越高越容易出现一次连携中的追加攻击。连携必须是物理攻击＋物理攻击，或者物理攻击＋必杀技或者炼金术。连携成功就能形成COMBO，某些必杀技和炼金术本身也存在COMBO。

剧情攻略





游戏一开始，动画原作中爱德华兄弟儿时的朋友，机械铠炼金术师角色温莉·洛克贝尔就大步流星踏出在利塞贝鲁居住的小屋。那里突然发生了不明情况的大爆炸，温莉急急忙忙地赶去救助。镜头一转，爱德华和阿尔兄弟也正在赶回家乡的路上。途中，爱猫人士阿尔又一如既往地对路边的黄金猫发生了浓厚兴趣，被哥哥爱德华呵斥一顿后还硬是带上了猫上路……终于回到了熟悉的利塞贝鲁村，门口遇到好久不见的温莉小姐（右边的房间内炼成火焰点燃暖炉，可以得到一个道具）。从温莉口中得知最近街上发生了多起针对军用建筑发动的爆破行为，连一些平民也被卷入。刚让温莉修好了机械铠，突然有人来访，原来有消息说村外的屋子里来了一个不明身份的受伤者，拗不过温莉的坚持，爱德华兄弟只得带上她一起来到了出事地点。打败了门口的人后画面左下方出现了一个神秘的女孩，不过她很快就在爱德华的眼皮下跑掉了。进入房屋内发现那个受伤的人。原来他正是破坏军用设施的组织"リベラーレ"的一员，在告诉了爱德华一行"破坏组织的下一个目标是东方司令部"的重要情报后，这个从组织中出逃的人也终于挂掉了。由于村子里的电话线全部被人切断了，所以爱德华兄弟俩只得亲自前往东方都市司令部报信。

在温莉的坚持下，爱德华兄弟终于带着她上了火车，自从爱德华成为了国家炼金术师后就没有回过利塞布鲁村，现在三个人坐在同一个车厢里，感觉又回到了儿时温馨的时光。正在闲谈的时候突然又遭遇列车强盗（怎么换汤不换药啊！）追到车尾，顺着楼梯爬上车顶（这次终于不用自己造楼梯了），继续往前追，果然又是1作中那家伙越狱出来作恶，打败了他以后自然是再次将他绳之以法了，这时车也抵达了东方都市，赶去向大佐报告的途中也别忘记收集猫，因为弟弟阿尔的一项重要特技"猫"的攻击力是和拥有的猫数量有关的，数量越多，攻击力越强。图书馆里有人解说暗黑卡片的使用方法，赶到大佐的司令部终于见到久违的丽萨小姐，刚报告完情况，突然响起一阵猛烈的震动，看来，似乎司令部也发生了爆炸事件。来到训练场，由右下

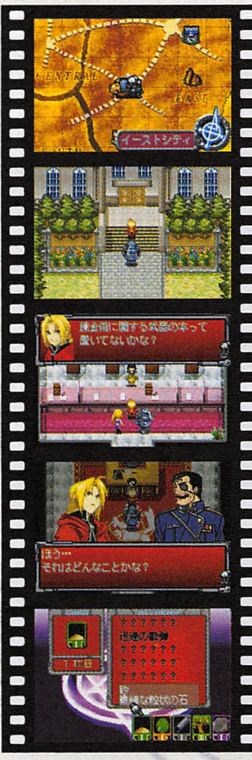
右盘上放三个石头，再把那500块钱放在老板手上，此时出现选项，选择“不是”，然后再将那500块钱替换三个石头中的任意一个，再把那盘上的钱给老板，这时又出现选项，这次什么也不选，按B键取消即可，打开物品栏，那个石头已摇身一变，身涨百倍，用它打造出来



角的出口出去发现是司令部的门口发生了爆炸，爱德华在门口又看到了出现在利塞布鲁村见到的那个神秘女子，不过这次她仍然是在爱德华的眼皮下逃走。和大佐以及丽萨一起追了上去，在广场向穿黄色衣服的人打听得知女子向西面跑了，再与下一版面的穿红色衣服的男子交谈得知女子潜入了下水道。在下水道中的爱德华可以跳过一些距离较小的障碍，打开下水道里的3个开关消除拦路的障碍后一直追到深处，终于遇到了制造爆破事件的人，但是却没发现那个可疑的女子。

回到司令部后，穆斯唐大佐又命令爱德华协助调查破坏组织，虽然爱德华一开始不太情愿，不过在大佐"你也应该对爆炸负有责任"和温莉"身为国家的炼金术师有保护人民安全的义务"的双重说辞下最终答应了大佐的要求，虽然想把温莉送回村子，不过在她的坚持下也只好带上这个小姑娘一起上路（这时温莉也从丽萨那里得到一把麻醉枪，作用是战斗中一定几率让敌人麻醉）。根据情报，在附近的山上有破坏组织的人盘踞，在山脚下丽萨教会了温莉使用枪械（此时队伍中有5人可以进行交换上场，途中走个回头路可以拿到一下道具）。前行来到吊桥处发现破坏组织的人已经将吊桥破坏了。大佐让爱德华将桥重新练成出来。"丸卡"就是树木的意思，属于自然系，要求质量高价值低，就是前面的数字要大，后面的数值要小，这下大家知道该怎么炼成了吧。在炼成界面中大家可以合成出来，然后选择使用就可以了。途中的泉水可以恢复HP。来到山顶有BOSS战，爱德华、阿尔和温莉强行出战，温莉的实力虽弱但攻击附带的麻醉效果还不错。战斗不难，解决完后回到东方司令部，爱德华等人也正式开始着手爆破事件的调查。先去街上搜集情报，与紫色衣服的大妈打听，得知最近她看见了行踪可疑的的一男一女二人组，然后去分别向东侧广场与金发女子和西侧广场和黄色衣服的男子交谈。得知是一个神秘人物出现在西侧广场的空地上，来到西侧广场的右下角发现个情报中的可疑人物，不过看起来似乎只是场误会。这个叫拉姆的小女孩让阿尔到北方的别墅中去找一个人，谈话后出城，别墅就在地图的右上方。前往见到了别墅主人ファゴット，原来他以前也是炼金术师。他虽然愿意提供情报，不过希望先看看爱德华的炼金实力到底有多强，所以提出了找到持有炼成之力的武器交给他的要求。不过大家似乎以前都没有读到过类似的东西， 所以只好先乘车去别墅左边的首都，到图书馆去收集情报。不过似乎连炼金术师专门的图书馆里也找不到关于炼成之力的武器的情报，这时温莉突然想到了四眼书虫西丝卡，听说他就在中央司令部谋了个差事，来到一楼右侧的的军法会议室果然找到了他，这家伙果然知情，不过他说写有炼成之力武器知识的书属于大总统管理中央图书馆的，然后去二楼大总统办公室，大总统却说这是国家机密不能外泄，不过这种书虽然稀有，

的东西也是相当的棒的，我屡试不爽，但其中偶尔也有变成“废物”的，重来吧，一定有惊喜的。
辽宁　韩迎超



但是除了国家图书馆外其他地方还是有几本的，再回到军事会议室，西丝卡的助手告知可以去东侧的ココ街搜集情报。

ココ街不愧是书呆子的圣地，全是书屋，在右上角一家以脏乱差著名的书屋里终于打听到炼成之力武器的书世界上一共只有3本，一本在原作者手里，一本由大总统管理，还有一本就是这个管理员的个人珍贵收藏了，不过这家伙不相信爱德华就是国家炼金术师，没办法，为了证明自己的实力，就先炼出6-6的树木给他露一手吧。在看到爱德华魔术般的表演后他爽快地拿出了珍贵的书籍，原来拥有炼成之力的武器--炼成枪的创造需要3种元素，其中之一的枪很好办，但另外两种矿石就比较麻烦了。

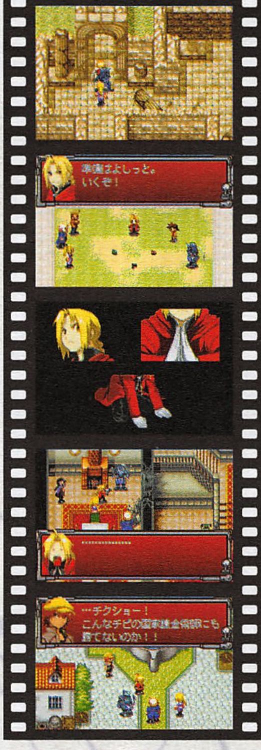
先回东方司令部，找丽萨拿到了枪，然后温莉谈到在她离开利塞贝鲁前有消息说有人发现了一块墨绿色的漂亮矿石，有可能就是文献记载的第2种材料，回到家乡，向左边的男孩打听知道石头就在他手里，爱德华用炼金术修理好破损的玩具，男孩就将矿石交给了爱德华。刚要出村庄就被一个人撞了，原来是个扒手，一直追踪到クルス遗迹（注意在跳水潭石梯的地方路是在最下面刚好和墙壁连在一起，容易被忽略），在遗迹深处找到了偷矿石的家伙，打败他后轻松夺回。回到东方司令部，从大佐口中获得情报，然后前往首都的中央司令部，来到庭院又遇到了那两个神秘人物，原来他们所寻找的"大将的遗物"正是爱德华等人寻找的第3种材料，这里要与阿姆斯特朗中佐等人进行3V3的战斗，战胜后拿到了最后的炼成材料，开始炼成。

回到别墅给主人交出炼成铳，并在主人的要求下现场演示了一下它的威力，没想到它巨大的破坏力一发就把墙壁打出了庞大的缺口，ファゴット一边用炼金术恢复了墙壁，一边认可了爱德华等人的实力。而温莉也道出了自己的双亲在内乱中丧生，为了守护像爱德华、阿尔这样的好友而踏上与破坏组织斗争的路途。这个理由把ファゴット大大感动了一番并把枪交给了温莉使用（从此温莉就可以使用炼成攻击了）。话题终于回到破坏组织上，爱德华提出了2个问题，一是关于破坏组织，二是与之相联系的神秘女子。虽然ファゴット对此知道不多，但他却向爱德华推荐了一名耳目灵便的侦探，而这名侦探就住在地图左下角的レグロタリア。

不料刚到，レグロタリア就有一名女子闯入眼前，以复仇的名义向爱德华发起了挑战。战胜对方后她扔下几句狠话就逃走了。继续调查爆炸事件，来到左上方侦探的家中，发现屋内好像没人。这时突然又是一声巨响，爱德华一行人赶到街上时才发现警卫保守的房间房门已经被炸开，并且在门口发现一个穿蓝色衣服的蒙面人。温莉刚上前就被一把推开，爱德华把现场交给阿姆斯特朗处理后自己追了出去。阿姆斯特朗则用自己的力气拯救了压在石板下的孩子。这时

《幻想传说》格雷斯低纸单挑冥王 在全员中只有主角没死时见到冥王怎么办？其实，既使主角低级也能单挑KO他。（那时我升到他才68级）具体打法如下：必要条件：1、学会最终奥义——冥空斩翔剑；2、HP、TP满（不少一点HP、TP）；3、装备王者之剑和死后复活的道具（难免失误）

却突然涌来一群破坏组织的人，就在温莉和阿尔在对付上前的人时，突然一个戴眼镜的神秘男子冲入战圈协助温莉打败了敌人。战后爱德华也回来了，不过他还是没能抓到那个蒙面人。在跟着眼镜男来到他的家里时众人才跌破了眼镜，原来他正是大家要找的侦探リュート，原来是国家炼金术师ファゴット的助手。阿姆斯特朗少佐在把爱德华一行人交给他后就匆匆离去了。



带着リュート回到别墅，根据他所提情报综合分析，东方都市里应该还潜伏着破坏组织的成员，他们可能就盘踞在西侧区间，而东方都市再次遭受袭击的可能性也非常大。

到东方都市又发现那个可疑女子，追至西侧广场，发现她偷偷摸摸的进了一间屋子。不过看来她似乎与破坏组织并不是一伙人，可是关键时刻温莉却不是时候地"勇敢"冲了出去，结果神秘女孩却趁机逃走，最后留下个残局让爱德华一行人收拾。好不容易摆平了眼前的麻烦，リュート提议去下水道查看，沿前次的路径走入下水道深处（插一句，最近走回头路的游戏可真不少啊，让笔者想起了SH4，难道都是厂商偷懒么），果然找到了破坏组织的老窝，消灭以后返回东方司令部向大佐报告。按照大佐提供的情报，随后前往ネルヴォヮ寻找有名的机械铠师ヴィオテ。在村子的深处的山上宅子里找到了那名可疑女子ヴィオテ。原来她是为了寻找自己失踪的妹妹才与破坏组织有接触的，而袭击爱德华的理由是因为她的双亲也是因为国家炼金术师的缘故而亡故的，不料这一点倒和温莉达成了共识，极不服气的爱德华和温莉竟然在大家面前打成一团……最后的结果当然是自取灭亡，被温莉打了一顿还踩在脚下。

目前虽然没有证据能证明ヴィオテ与破坏组织不是一伙，但也同样没有证据能证明他们不是一伙，所以侦探仍然对她的身份持怀疑态度。

傍晚，正当温莉和ヴィオテ在聊天的时候，突然一声巨响打破了平静，赶到村口原来是又发生了另一起爆炸，出现的敌人原来是一只会说人语的"合成兽"，看来破坏组织已经掌握了高度知识水平的炼金术，这也说明了有高级的炼金术师参与他们的阴谋。第二天清晨，ヴィオテ告知了温莉关于自己家庭的事，原来ヴィオテ的双亲和妹妹都受国家炼金术机构雇佣，但在两年前研究所的一次事故中，双亲不幸亡故，而妹妹也不知所踪。

第二天大家来到东方司令部向大佐汇报，然后一起前去ファゴシト的府邸，可是门被锁着了，需要一张暗黑系3－3或者3－4的卡片来炼成钥匙。顺利炼出后进屋发现已经空无一人，据大佐接到的报告，ファゴシト家有异形出现，但リュート无论如何也不相信敬爱的ファゴシト会进行这种禁忌的人

打法：用了最终奥义后，再走到远离冥王的位置，就一直用魔神剑攻击他，再用攻击力加30%的道具，不用5分钟冥王就轻易的打败了。
广东韶关　胡国平



体炼成，愤然离队，大家只有先回到司令部再作商议。

此时有人前来报告西侧刑务所发生了暴动，大佐命令爱德华去镇压，爱德华又想推脱，不过大佐搬出"国家炼金术师必须服从命令"的说辞后他最终服从了，刑务所在西侧，由于地方广阔大家分成了三组同时推进，然后在最深处会合。温莉和ヴィオテ一组，大佐和丽萨一组，爱德华和阿尔一组。温莉这边要边走边把牢房的门关上，这样才能打开最后一道门。在最后一道门前需要分别开一次按钮，然后回到门口发生剧情，温莉和ヴィオテ同时按下两边的按钮打开大门，进入后又是一场与合成兽的战斗。结束后画面转向了大佐这边，首先去中间最右边的牢房打开一个开关，然后才能通过右边的通道，在第二个版面有断　　桥无法通过，只能回到第一个版面等爱德华过来。这时画面转向爱德华那一组，爱德华刚跑到右上方就听见大佐在对面要他打开机关，虽然爱德一副不情愿的样子，不过大佐又搬出领导的架子他也只有服从了。画面再次回到大佐这边，原先不能通过的地方现在可以通过了，在最后楼梯口遇到合成兽，发生战斗，胜利后继续前进。最后画面又转到了爱德华这边，帮助大佐打开机关后，爱德华继续前进（左下角最里面有只猫，第二个牢房会发生一段剧情，爱德华回忆起自己最初与大佐相遇就是在这个牢房里，真是不美好的回忆啊），继续前进，最后终于遇到了热衷于人体炼成的斯卡，大战在所难免。斯卡可算本次中还比较上得台面的BOSS，击败斯卡后，这家伙对着墙壁施加炼金术逃离了刑务所。这时温莉和ヴィオテ一组赶来会合，随后大佐和丽萨也赶到了这里，大家继续深入在最上方的房间，终于找到这次暴动的主谋——一个将自己炼成合成兽的炼金术师，打败她后大家离开了刑务所，这时，黑暗中却出现了几名新的敌人，窃窃私语着他们的计划。

辛苦了一番大家回到了司令部，讨论决定对ファゴシト府邸进行搜查，这时ファゴシト府邸已经是一个充满了敌人的地方了，调查一楼的壁炉后来到二楼，在最左侧的书柜中发现一本书倒着放了，将它摆正后发现在下面原来上着锁的柜子可以按下一个按钮，按下这个按钮，一阵巨响外加一阵天旋地转，楼梯间竟然出现了一道暗门。看来这家伙果然有问题，里面是间密室。爱德华刚准备着手调查，按捺不住的ヴィオテ突然冲出密室准备独自行动，温莉赶紧追了出去，正当两人交谈之际，敌人突如其来地冲了进来保卫了温莉和ヴィオテ两人。当然两丫头也不是好惹的，正当两人合力制服敌人的时候爱德华和阿尔也从屋内出来了，大家一起回到了东方司令部向穆斯唐汇报，看来合成兽已经在这个世界上被大量炼成了，大家首先赶往ココ街继续进行调查，原来的书香之地现在已是一片混乱，大量合成兽正在这里肆虐，好在又遇上了阿姆斯特朗中佐，在他的帮助下终于消灭了街上横行的合成兽。正当大家以为事

情已经解决，准备松一口气时，突然从后面又串出了一只，一场恶战，终于让街道恢复了安宁。再到ネルヴォヮ，这里也成了合成兽的天下，主角的任务自然是要在这里做一个怪物大扫除了。注意在屋内也有合成兽存在不要漏掉，另外还有一只伪装成黄色的猫，阿尔刚想把它放进肚子里突然就变成了合成兽，刚刚消灭完这里的全部合成兽，突然有士兵前来报告，称ココ街又发生了大规模合成兽暴动。爱德华等人赶紧赶到ココ街，果然这里也涌出了大量的合成兽，一样怪物大扫除，只需注意有一只需要进入左面的房间后再出房间会在门口出现，消灭完后还会再出现一个。



解决了ココ的暴动，大家回到了东方司令部召开作战会议，经过大佐分析，所有的合成兽暴动事件的根源应该出自クルス遗迹，事不宜迟，大家又立刻朝着クルス遗迹整装进发。可惜刚进去不多会，爱德华和温莉又因为小事打了起来，哎。这次是要找到遗迹内的秘密入口，注意在遗迹内部水潭处，在某块石梯旁的墙壁是绿色的，没错，入口就是这里。阿姆斯特朗中佐又想在这里炫耀他"美丽的肌肉"，不过可惜失败了，加上阿尔的力量也还是不能破坏，最后还是得依靠爱德华用炼金术来打破墙壁。这里需要用石5-3，不过笔者炼出了5-4的石头也凑合着过关了。打开秘密入口后大家一起冲入遗迹内部，走到一半又遇到了以前的老对手斯卡，再打一次吧，战斗后发现他竟然是人造人变化的，胜利后敌人再次逃走，虽然爱德华想要去追赶，但大佐却命令爱德华不得追击，必须先完成当前的任务。一行人继续深入遗迹，，在遗迹的最深处终于找到了主谋人ファゴシト，虽然他一直伪装得很好，不过最后终于被爱德华等人抽丝剥茧般发掘出他的秘密，无话可说的时候只有用战斗来结束一切。战胜ファゴシト后他终于道出了真相，原来他并不是真正的主谋，这只在背后捣鼓的黑手竟然来自爱德华他们的同伴--侦探リュート。没有什么比战友的背叛更令人吃惊了，这时侦探リュート却突然出现在了遗迹内，为了灭口，他突然使用炼金术炼成的弓箭射向ヴィオテ。也许是为了补偿自己曾经对ヴィオテ双亲犯下的罪，ファゴシト毫不犹豫地为ヴィオテ挡住了这一箭。原来ヴィオテ的妹妹也正是落入了リュート的手中，并已经被他秘密进行人体炼成，变成了一只毫无感情的合成兽似的生物，并被リュート遗弃让自己逃走。尽管ヴィオテ疯狂地阻止大家对自己的妹妹出手，但是在冷酷的现实面前，她终于痛苦地接受了妹妹不再是一个有血有肉，会说会笑的女孩，而变成了一种具有强大破坏力的工具。在大家劝说下，ヴィオテ领悟到只有彻底的解脱才是对于妹妹最好的结果，怀着巨大的痛苦，ヴィオテ踏入

路时就把子弹换在连发枪或60发火箭炮，走到BOSS盾牌下跳起掷一个手榴弹，再跳起掷一个手榴弹，这时头上的燃烧弹来了，马上在地上不停的滚（向BOSS反方向滚），在燃烧弹过来时用连枪打它，然后马上走到BOSS的盾牌下跳起掷手榴弹，不到5分钟BOSS就该挂了！

了战圈，对于她来说，这是一曲人性的悲歌。

战斗结束后，心事重重的众人回到司令部，大佐分析认为设在首都旁边的研究所是最有可能成为破坏组织的基地，大家决定去研究所探查。事实证明了大家的猜测，刚进入研究所，迎接打算先冲进去的温莉的就是门口盘踞的合成兽，幸好爱德华就在身后。看来リュート躲藏在这里确信无疑了。继续进发，在研究所三层会又遇见人造人LUST和GLUTTONY(要从二层右边的楼梯上来)，对于这种同样悲剧的产物，安息对于它们是最好的结果，战斗胜利后继续追击リュート。注意研究所的前进道路需要从高层中的洞中掉到下一层才能到达楼梯继续前进。终于，在最底层大家找到了リュート，这个炼金术的疯子竟然炼成了一只巨大的合成兽。这一战会相对比较辛苦，建议在进入前先炼成一些等级较高的素材，这样会大大方便战斗。合成兽被打倒了，但它竟然没有死，又是第2场恶战。这时从悲伤中终于振作起来的ヴィオテ也终于赶到研究所加入了队伍，再次击败合成兽后终于可以迎来决战了。没想到リュート已经得到了贤者之石，实力自然也不容小视，第一形态的リュート不算太难，打败后由于贤者之石突然失控，リュート化身为怪物。这才迎来了真正的最终BOSS，比之前面的对手确实实力超群。需要注意的是上面的头负责攻击，中间的头负责回复，最下面负责状态。因为BOSS的攻击带有多种状态攻击，异常状况回复药一定要在战前多炼制一些。不过这个最终BOSS也是有弱点的，就是它也会中毒，因为这个游戏设定中毒后HP的减少量是按百分比计算的，加上最终BOSS的HP自然超高，这样一旦BOSS中毒，每回合所扣去的HP就可以达到将近800呢，这下轻松一些了吧，经过漫长的战斗，最后的敌人终于倒下了。经历了那么多的风风雨雨，胜利之后竟然没有太多的喜悦，但为了实现各自的理想，这些过早地闯入了成人世界的孩子们也还是得背负起自己沉重的宿命，在时间的轮盘上继续艰难地向前跋涉着，经历着痛苦、喜悦、友谊、背叛，然后收获过早的成熟。每一点的成功，都是无数代价的结果。

这就是炼金术师的法则，也是这个世界的真理。



后记

比起前作，这款游戏并没有做太多的改变，系统、地点、情节，基本上都是原作的继承和延续，因为这毕竟是一款FANS向的作品，FANS需要的就是对原作精彩的回顾，所以，《回忆的奏鸣曲》踏着取巧的脚步圆滑地前进着，并时不时对原作打上一个擦边球。最后谈一下游戏的一些不足，笔者以为，这一作游戏的遇敌几率实在也高了点，常有让我发狠寻找不遇敌金手指的冲动，另外和大幅提高的 遇敌几率"交相辉映"的是，战斗时速度却非常缓慢，首先得等待行动槽，行动槽满后还要等待炼成槽……这些都让一些玩家难以忍受。

综合说来，对于FANS来说，《回忆的奏鸣曲》是一款再现原作精彩的不可多得的好游戏，对于一般玩家来说，在没有其他期待的作品时，玩玩也是不错的选择。



冰点工作室-キルア

《火影忍者》首次以RPG的形式登上了GBA的平台，本作是几个月前TOMY发售的《NARUTO忍术全开！最强忍者大集结2》之后又发售的新一作《火影忍者》游戏。本作的剧情基本是从TV版《火影忍者》的前几话，鸣人从忍者学校毕业开始的。为了让FANS们心动，本作中包含了原作中的查克拉、秘术和血继界限等很多要素，忍术更达到了140种之多！战斗中还加入了合击技、合体忍术等许多要素！喜欢《火影忍者》的朋友们这次终于可以控制自己喜欢的鸣人自由的在村子中行走、冒险了！本作还支持连线对战，就是遇敌率让人有点……

剧情攻略

这里是火之国里的一个村子，叫做"木の叶"
忍者学校中的吊车尾鸣人依然继续着每日的恶作剧
有一天
鸣人从想要利用自己去偷取卷轴的水木老师口中得知
曾经袭击过村子的圣兽"九尾"，被封印在了自己的体内……
一直保护着鸣人，第一个认同鸣人的人--伊鲁卡老师
给了鸣人很大的影响
从此，鸣人忍者的道路开始了……
鸣人顺利的从忍者学校毕业，成为了下忍……

鸣人终于从忍者学校毕业，和佐助、樱一起分在了第七组。鸣人一行人正在演习场等待着他们第七组上忍导师--卡卡西的到来。可是，距离要求的时间已经过了5个小时了。鸣人终于忍不住，在演习场的入口处设置了一个简单的





陷阱，想要惩罚一下迟到的上忍导师。樱表面上说了鸣人两句，可是内心里也很不爽，非常赞成鸣人的做法。而佐助却不相信一个上忍还会中这种小把戏。可是万万没想到，当卡卡西来的时候，真的中了这个陷阱（堂堂的卡卡西啊= =b）……因为这个陷阱，卡卡西说他对鸣人他们的第一印象就是讨厌。在都作过自我介绍之后，卡卡西要进行那个抢铃铛生存演习。原来，这个生存演习是判断他们几个能不能成为忍者的标准。如果这个生存演习的任务失败的

键再按B键，H弹会自己攻击它，发子弹时候向前跳可过。
第二关BOSS机器人，用H弹除了它放火滚时站着，其它时候都爬下好了，不停放H弹，不一会儿，它就挂了。









话，将会再次被遣送回忍者学校学习（回读…），而且还没有一个忍者小队在卡卡西的手下真正的毕业，到现在为止都全部被遣送回去了。好了，接下来任务开始。最先是鸣人的行动，先向上走会有一个宝箱，里面有加血药，拿了之后就可以去找卡卡西了。不过建议大家在这里先自己转悠转悠，提升提升等级，顺便找找宝箱，没血了不要吝啬，就用刚才得到的加血药补血，然后再去找卡卡西。地上的「木の叶マーク」（木叶标志）会帮我们恢复全体力和查克拉，最后，鸣人来到了卡卡西的面前。卡卡西教了鸣人如何用体术攻击，结果鸣人一次都没打到卡卡西，最后还被那个卡卡西自创的"体术"奥义--「千年杀」给解决了。然后鸣人不服气，用了影分身术，结果反被卡卡西利用了。搞得分身自相残杀，最后鸣人还中了卡卡西的陷阱（以牙还牙？）…… 然后是樱的行动，还是先找完宝箱，提升提升等级再去「木の叶マーク」那里找卡卡西吧！ 最后樱碰到了佐助，卡卡西向二人解释了什么是幻术。结果，合二人之力还是没能伤到卡卡西，还被卡卡西的幻术打败了，原来那个佐助是假的。最后一个人是佐助了，建议在去找卡卡西之前好好提升一下等级，换上好装备之后再去。因为佐助与卡卡西的战斗是要胜利的，不过前两次是必败的战斗，赢了之后发现那个卡卡西原来是假的……

最后三人都被卡卡西一一解决了之后，卡卡西教给了三人什么是作为一个忍者最重要的东西，那就是团队合作精神。最后卡卡西又给了三人一个机会，不过不让鸣人吃午饭。二人冒险喂鸣人吃饭，结果被卡卡西发现，这次合三人之力打败了卡卡西，终于体现出了大家的团队合作精神。赢了之后卡卡西终于承认了三人的实力，承认他们是忍者了。



来到村子，先在村子里面转转吧，有不少宝箱呢（尤其是村子最右面的藏宝库）该拿的都拿了之后去拉面店，和大家讨论了任务的问题。 最好在这里让鸣人和樱吃一次拉面，这样能提高两人的合击率。来到村子最上面的忍者学校，去一楼里面的任务委托所里面右侧第一个房间。 第三代给了鸣人他们第一个任务--保护贵重卷轴。出来之后去第三代的家里（村子最右上角），第三代让他们在那里保护卷轴。突然灯被熄灭了，等再亮起来的时候卷轴已经不见了。原来是第三代的孙子--木叶丸搞得鬼，鸣人他们要在村子里找出木叶丸。注意这里一定是通过"找"的，木叶丸才会出来。找的顺序是：先和出了第三代的家马上就能看到的那个女人对话，然后去忍者学校和任务委托所旁边的那个忍者对话，再去和拉面店旁边的那个男人对话，然后再向右去电影院那里和那个女人对话（然后会发现木叶丸一直跟在鸣人后面……），最后去村子上面会发生剧情，木叶丸被识破。

三人决定把他引到演习场去。 在演习场抓到木叶丸之后，特别上忍惠{比寿出来了，战斗结束后收回卷轴，回到委托所去领报酬。



从鸣人的家里出来，再次来到委托所。这次接下了打老虎的任务，由于那个森林里面的敌人会暗属性攻击，所以还是现去道具屋买

点解开黑暗属性的药再去吧。 还要注意一下身上不要带太多道具，不用的道具就存起来吧。 整装之后出村子,来到左面的森林里。先转悠转悠，该拿的东西都拿了之后去最里面打老虎，然后回到委托所领报酬。



再从鸣人的家里出来，去委托所。这次接的任务是去桔梗峰取药草,那里的敌人毒属性攻击很强，买点解毒药吧。整装之后出发至桔梗峰，宝箱收集完毕之后去拿药草吧。击败山贼，拿完药草，回去领赏^^这次能领到好东西哦。







然后又是出家门去委托所，这回接下了原作中的波之国任务,要护送一位大叔平安的回到波之国。由于此次是远征，请大家充分做好旅途的准备。和第三代对话结束后，来到村子门口和波之国的大叔对话，对话结束之后卡卡西加入。 出村子之后，去右下角的火之国大草原。走了一段时间之后，会发生剧情。原来卡卡西已经察觉到了这任务有点奇怪，便对大叔发起了疑问，大叔什么也没有说。接着走，会发生和鬼兄弟的战斗（此战有剧情，必败，不必太认真）。

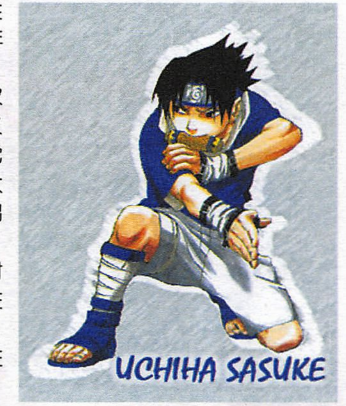
卡卡西用替身术解决了鬼兄弟，这回大叔把实话说了。因为C级的任务里面是不会有忍者之间的对决的。由于波之国没有钱，只好瞒着第三代说是C级的任务。不过众人仍然决定护送大叔回到波之国，完成这个任务。草原出口处一位老大娘的猫不见了，众人帮她找到猫之后，她才肯让路。出了草原就来到了波之国境内。

到了波之国，先去建设中的大桥。原来这位大叔是这个大桥的设计师，这座大桥是波之国最后的希望。大桥上的对话结束之后，众人来到波之国湿地。行进了一段路之后，水之国的逃亡忍者再不斩出现。原来上次的鬼兄弟是他的手下。卡卡西上前用写轮眼和再不斩对峙，佐助被再不斩的杀气吓得直发抖。最后众人和再不斩的战斗开始了，第一次打倒的是再不斩的水分身，第二次才是真正的战斗。在第二次战斗中，把前面的再不斩的水分身解决掉之后，卡卡西就会被放出来，然后的战斗就是剧情了。卡卡西用写轮眼复制了再不斩的忍术，并用那个忍术打败了再不斩。

战斗结束后，突然从远处射来一只千本了结了再不斩的性命。一位和鸣人年纪差不多大并自称是水之国的暗部少年出来了，硬是把再不斩的身体带走了。

大叔邀请众人去他家。继续向前走,就来到了大叔的家里。鸣人被那个水之国的暗部气坏了,因为他年纪太小,又那么强。并且,卡卡西对那个所谓的暗部产生了怀疑,感觉再不斩没死。等卡卡西起来之后，给三人进行了特训。大家自己觉得自己的等级已经差不多了的话，就去下面的出口处找卡卡西对话。

然后，鸣人自己进行爬树练习练了一夜，早上起来时发现了一个比樱还可爱的"女孩子"，聊了几句之后樱、佐助来了。然后从湿地出来，回到大叔的家里。晚饭结束后，鸣人又进行了大份量的练习，结果第二天早上没起来。佐助等人已经去了大桥那里，不过鸣人正好保护了来大叔家



对于幻想传说的研究我有话说，不知道写给谁，只好一并寄来了。其实必杀中除闪空裂破外，还有龙瓜雷斯、虎牙破斩、飞燕连脚，好像只要给你练完成度的必杀都可以在后面连奥义或时空剑技（秋沙雨除外，还有那什么猛虎击破，除了名字好听，没什么特别的）。

里袭击的两个武士。战斗结束后，画面转到了佐助一行人身上。走出森林，前往大桥。来到大桥最里面时，发现再不斩和那个假的暗部--白，于是战斗开始。刚开打没多久，从后面飞来一只手里剑。原来是鸣人来了，白要和鸣人、佐助单打（此战必输，不必认真）。结果鸣人先躺下了，佐助为了保护鸣人，自己的写轮眼觉醒了。在佐助奄奄一息的时候，鸣人体内的九尾爆发，轻松把白解决。在下杀手的一刹那，九尾爆发结束。白为了救再不斩挡下了卡卡西的千鸟身亡(和TV版一样的剧情)。再不斩的雇主来到这里，企图将众人和再不斩一起杀掉。再不斩临死之前杀死了自己的雇主，佐助从昏迷中醒来，众人合力赶跑了剩下的余党。白和再不斩最后躺在一起,天上下起了雪……（555~~~一模一样的剧情，好感人~~）任务顺利完成，该回去领报酬了……



出家门，去武器店看看吧。做完这次的波之国任务之后，武器店都新到了不少好东西。整装之后去委托所，今年的中忍考试就快到了。众人来到了卡卡西的家里（村子右上方），发现卡卡西不在家，然后前往演习场。发现了木叶丸，正在和木叶丸玩耍的时候，风之国的下忍前来挑衅，击败之后佐助现身。互相挑衅之后，风之国的下忍离去。







出家门，去村子最右面的那条小路上与佐助和樱会合。三人已经决意要参加中忍考试，来到了忍者学校。李出来挑战佐助，鸣人要和佐助抢风头，结果被李一脚揣飞在墙上。然后佐助解决了李，李不服气，刚要用出自己的绝技，被自己的师傅凯拦住了。来到了3楼的教室，樱遇到了自己的宿敌井野，又是一顿互相挑衅。原来今年从忍者学校毕业的新人全都来参加中忍考试了。一个叫兜的考生来给大家讲解了一些中忍考试的情况，并向鸣人他们提供了其他选手的情报。

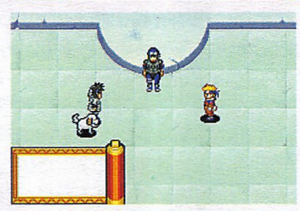
第一关考试开始，考题是结印。这个就看玩家的反应速度了（好BT的考试）…… 合格了之后，第二关考试的主考官--红豆出来了，让大家去第44号演习场，号称"死亡森林"。第二关考试时，每小队手中都有一个卷轴，各小队必须想尽一切办法强夺其他小队手中的卷轴，当凑齐天、地两个卷轴之后，去森林中央的塔那里，第二关考试就通过了。时限是三天，森林里有许多凶猛的野兽。红豆向大家解释完第二关考试的内容之后，大家就一组一组的进入了死亡森林。死亡森林里有的地方要踩树根过去，不要以为已经无路可走了哦。走到右下方，遇到了大蛇丸。佐助由于极度害怕，已经要交出卷轴投降。鸣人上前制止，众人与大蛇丸战斗。战斗之后，鸣人被大蛇丸用五行封印封住了九尾，佐助的脖子上被大蛇刺上了咒印。

正在两人危险之时，音忍出现，企图袭击佐助。樱正欲上

再贡献一个无限连技——虎牙破斩→狮子吼破斩→虎牙破斩→狮子吼破斩→……要点是虎牙破斩必须在狮子吼出招的一瞬间发出。其实有其它比如闪空裂破、飞燕连脚等都可以用，但一定要可以连奥义的必杀，关于奥义，只要最后一招是狮子吼的就可以用，还有最后第二个



前战斗，李跑了出来。二人合力击败了音忍，李用了自己的绝学--表莲华。结果李体力不支倒地，最后樱拼命守护住了三人。其他新人也都来了，此时佐助身上的咒印开始失控，打退了音忍，并得到了卷轴。三人来到了一个比较安全的地方，佐助去找食物了。鸣人和樱正准备打开卷轴，幸好被及时赶来的兜制止。兜加入众人的行列，下面对这石头按A就可以打坏石头了。 接下来的迷宫比较麻烦，大家要在同一个迷宫绕上几圈之后才会出现剧情（= =原作的剧情）。 解决了那几个人之后，鸣人一行人走了，原来兜是大蛇丸的手下。三人终于来到了森林中央的塔内，伊鲁卡老师从两个卷轴中出来，向大家解释了墙上第三代那几句话的意思。



达第三关的人太多，第三代决定现在马上进行一对一的第三关预赛。兜主动提出退出。第一场就是佐助的战斗，勉强胜利之后卡卡西把佐助带走，为他疗伤去了。卡卡西为佐助把那个咒印封住了，此时大蛇丸出现了。原来大蛇丸真正的目的是佐助，想要把佐助弄到手。接下来的战斗是樱和他的宿敌樱井，结果两个人势均力敌，都受了伤，两个人都没能过关。最后一战是鸣人和牙，胜利之后众人来恭喜鸣人。 其他的选手基本上也都决定了，大蛇丸和兜在一边商议如何把佐助弄到手。距离第三关正式比赛还有一个月的时间……

回到村子里，去医院探望佐助。鸣人吵着让卡卡西陪他去修行，卡卡西介绍惠比寿给鸣人，让鸣人和他去修行。选择同伴之后，来到小河旁边准备和惠{比寿修行。突然一个白头发的老头子跑了出来，自称是传说中的三忍之一的自来也，鸣人用了色诱术，一样降服了自来也，让自来也陪他修行。









接下来要去このはのもり、火の国のだいそうげん、波の国のしっちたい、しのもり这四个地方帮自来也找4张书页。

都找到后，自来也帮鸣人解除了他身上的五行封印。然后教给他了「通灵之术」，为了让鸣人使用体内九尾的查克拉，自来也把他从悬崖上推了下去，最后鸣人成功地叫出了大蛤蟆文太。

鸣人尽自己全身的力气降服了文太，自己也住进了医院。醒来的时候，鹿丸和樱在自己身边。三人一起来到二楼李的房间，发现风之国的忍者我爱罗正准备袭击熟睡中的李。还好李的老师凯及时赶到，才避免了一场战斗。

第二天正式比赛就要开始了，一切都准备好了之后回医院去找凯。早上醒来，去演习场，看到宁次欺负雏田，鸣人上前帮忙。事情解决了之后，就可以去村子下面的会场了。大家人都齐了之后，就差佐助一个人迟迟不来。没办法，鸣人也只好对付眼前的宁次了。宁次向鸣人说了自己家族的事情，以及宗家和分家的恩怨，还有身为分家的自己的头上的那个咒印。果然宁次很强，不愧是去年的第一新人。鸣人被打倒在地，突然鸣人想起了和自来也修行的时候，召唤出了九尾的查克拉，把宁次击败了。第一战，鸣人胜！



第二战由于那个音忍缺席，变成了鹿丸对手鞠。鹿丸迟迟不愿上场，却被鸣人从台上推了下来。鹿丸抓住手鞠之后，手鞠因

时空奥义也可以用（不过不推荐）。原因自己去试了就知道了。
上海　陈智佛



为败给了一个根本就不想打的人很不服气。没想到鹿丸因为查克拉耗尽自己认输了……

大家都在担心佐助的时候，突然佐助和卡卡西从天而降。原来这一段时间佐助都在跟着卡卡西学卡卡西的自创绝技——千鸟。佐助和我爱罗的第一场战斗比较简单，胜利之后我爱罗被其他两个风之国的下忍带走了（木叶战争全面爆发）。和裁判对话，选好了同伴之后就可以出发去找我爱罗了。追到丛林的深处，发现了大蛇丸，于是又是一场苦战，战斗结束之后发现那个竟然是影分身，三人继续追击。

会场这边樱和剩下的两名下忍也开始了追击我爱罗，来援助鸣人和佐助。樱一行人先发现了我爱罗，勘九郎上来阻挡，大败他之后继续追击。继续向前走，和佐助他们会合。 这回鸣人、佐助、樱回到一组开始行动，向里面追击，终于看到了我爱罗。 和风之国的下忍一场恶战之后，我爱罗体内的怪物开始涌动，佐助和樱被打倒在地。鸣人为了保护他们两个开始和变成怪物的我爱罗战斗。合三人之力打倒了不完全体的我爱罗之后，终于激怒了我爱罗召唤出沙之守鹤。三人击败沙之守鹤，鸣人使用九尾的力量打醒我爱罗，击败沙之守鹤。然后鸣人和我爱罗每人都给了对方一拳，双双倒地。





三个人回到村子之后，伊鲁卡老师告诉了他们第三代被大蛇丸杀死的事情。第二天，全村的忍者为第三代举行了葬礼。虽然第三代去世了，他那火的意志已经被木の叶村子里的忍者们继承了下来……

隐藏要素



1、自来也的加入方法：

游戏通关后在开始画面时按住L、R键输入右左右左右左右左左右左右左右左右。

成功之后会有提示音。

然后进入通关存档，去忍者学校的任务委托所找伊鲁卡对话，自来也就会加入。

2、螺旋丸使用方法：

游戏通关后再开始画面时同时按住L、B键，然后按顺序输入→R←R→R←R→R←RRRRRR

成功之后会有提示音。

3、九尾的查克拉使用方法：

收集齐子、丑、虎、卯、辰、巳、午、未、申、酉、戌、亥十二个卷轴之后，在火之钟上书写了之后，带着「ちぎれた卷物一」至「ちぎれた卷物五」到火之钟前面按A,就会学会九尾的查克拉。

特鲁内克大冒险3A

文..4757.com—GAME BASE/MMCO



GBA		
Square-Enix	A · RPG	128M
2004.06.24	6279日元	1人用

接上期

剧情模式攻略之波波罗篇

第五章 少年之旅

剧情Check：毅然想成为坚强男子汉的波波罗决定要独自沿着他父亲特鲁内克所走过的路去遥远的北方大陆。不料前不久刚被特鲁内克取回的海龙圣火又不知为何消失了，如今的海龙灯塔已经埋没在邪恶的氛围中，这条路看来是走不通了，少年之旅还没怎么开始就遇到这种事情，波波罗会不会放弃呢？当然不会，在族长的引导下他走进了众神之道，开始了比他父亲更为艰难的旅程。

路线Check：北方祠堂→引诱的洞窟→南海的地道→海底之家→众神之道→旅人的祭坛→试练之道→玛达姆·库拉克斯的市场→密林墓场→密林的小屋→遗迹休息地·南→遗迹大空洞·北。

清晨醒来，波波罗先要去和族长请安，与旁边的老奶奶对话可得到“大きいなパン”。记录后出门就会进入波波罗首个迷宫。

魔物のほら穴 魔物的洞穴(全3层)

出现怪物			
名称	楼层	经验值	特技
スライム	1—3	2	无
スライムベス	1—3	3	无
ドラキー	2—3	3	无
いたずらもぐら	2—3	4	无
ももんじゃ	3	6	无

可获得物品	
草	かなしばりのたね
壶	保存の壶
杖	もろはの杖、ホイミの杖
其他	パン

可能出现陷阱
无

报告：飞月，经我方大内密探“008”长时间跟踪查寻，发现雪人、云云等人收受贿赂。恶意排除我等一些玩家上边角栏的机会。请飞月批准对他俩执行枪决，由我代替他俩职务，立刻执行，我将感激万分。

推荐过关指数	
等级	3
武器	无

重点Check：波波罗首次迷宫可不比特鲁内克简单，小波不带武器，也没防具。但是波波罗有个神秘的能力就是能让怪物成为同伴。玩家在迷宫内打倒怪物后随机可以招收此怪物为同伴，如图1。



图1

如果打倒怪物后出现图上这句话那么说明玩家可以招收此怪物为同伴，选“はい”让它加入，又会出现如图2。

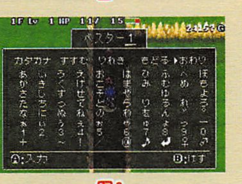


图2

玩家可以给自己的怪物同伴起个名字，起完后点击最右上角的“おわり”就行了。然后再选“はい”，此怪物就会加入队伍了，如图3。



图3

大家先在此迷宫中多收几个怪物同伴熟练一下吧。战斗尽量让怪物同伴在前线攻击，一是因为波波罗攻击力和防御力都不近人意，二是怪物攻击后所得经验值分给波波罗是一样多的，而波波罗打倒敌人，怪物们是分不到经验值的，等波波罗的等级提升了，基本可以秒杀敌人了，那再让他亲自动手收服怪物。迷宫冒险中并不是怪物带得越多越好，超过三个后有的怪物就会脱离队伍自己行动，而且怪物在迷宫中被击败后就会消失了。但通过后回到村子，与村长对话就能去北方祠堂的引诱洞穴了。但之前玩家可以去村子西北方的硬币王城，在里面可以用先前得到的“小さなメダル”和他交换道具，里面还有仓库，可以提点东西出来。整备完后就去引诱洞穴。

いざないの洞くつ　引诱的洞窟（全6层）

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
スライム	1-3	2	无
スライムベス	1-3	3	无
ドラキー	3-6	3	无
ももんじゃ	3-6	6	无
いたずらもぐら	2-4	4	无
☆おおきづち	4-6	8	蓄力后超强一击

可获得物品	
草	世界树の叶、ルーラ草、火炎草、ラリホー草、かなしばりのたね
壶	回复の壶
仗	もろはの杖
其他	パン

可能出现陷阱
无

推荐过关指数	
等级	5
武器	无
指轮	ちからの指轮

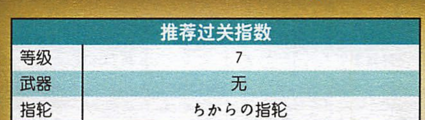
重点Check：让怪物同伴多攻击，提升等级。注意走位，算格子数排好阵形等待敌人最佳。出洞在一小屋内记录，然后继续走。

南海の地下道　南海的地道（全7层）

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
おおなめくじ	1-3	7	无
きめんどうし	1-4	10	バシルーラ咒文，转移玩家到迷宫的其他地方。
オニオーン	1-3	1	见人就逃
ファーラット	2-4	9	无
バブルスライム	4-7	12	中毒攻击
☆マドハンド	4	9	咒文对其无效。它可以拿取玩家身上的道具并直接丢掷。被它抓住后也不能动弹。
キラースコップ	4-7	11	无
ゴースト	5-7	13	攻击速度快
ゆうれい	5-7	15	能穿墙
★おおきづちLV5	6-7	24	攻击力特高，蓄力后超强一击

可获得物品	
武器	铜の剑
防具	无
指轮	无
草	铁化のたね、ルーラ草、火炎草、ラリホー草、すばやさのたね
壶	回复の壶、保存の壶、火药壶
杖	ホイミの杖、バシルーラの杖、いかずちの杖

可能出现陷阱
飞矢，铁球，钝足



推荐过关指数	
等级	7
武器	无
指轮	ちからの指轮

重点Check：前3层让怪物同伴好好练级，后4层就能所向披靡。这里也可以收服新的怪物同伴，所以在这里多逛逛为好。

海底之家

海底之家右边的老头就是DQ系列中多次登场的怪物爷爷！他可以让玩家编辑怪物同伴，菜单指令我介绍一下：

指令	说明
冒険に加える	把怪物同伴加入冒险队伍中
冒険から外す	把怪物同伴撤到冒险队伍外
ステータス	查看怪物同伴状态
命令する	命令怪物同伴
名前の変更	更改怪物同伴名称
別れる	赶走怪物同伴
やめる	取消

海龙灯塔之路已经被封，看来此路已经行不通了，先回去问问组长该怎么办吧，用传送回到巴利纳泊村和族长对话，族长为波波罗指引了一条众神之道，就在北方祠堂的中间，随后得到"うみどりの爪"，"神々の星"。记录后去北方祠堂内右边的众神之道。

神々の道 众神之道（全8层）

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
☆エビルポット	1-8	20	召唤同伴，最多4个
ケダモン	1-8	25	无
さそりかまきり	1-5	13	2回攻击
ベビーニュート	1-4	19	吐火远程攻击，吐冰冻住玩家
☆メガザルロック	1-8	23	邻接的怪物被打倒后会牺牲自己复活别人
はねせんにん	1-5	14	怪异咒文，HP自动恢复停止
バブルスライム	3-8	12	中毒攻击
ファイヤーケロッグ	1-5	21	空中盘旋
ドルイド	6-7	随机	传送，睡眠
ダンスキャロット	5-8	26	让玩家跳舞
おばけきのこ	5-8	36	中毒攻击
ストローマウス	6-8	16	麻痹攻击
おどるほうせき	5-8	18	让玩家跳舞，回避率极高
☆ブラウニー	6-8	30	蓄力后强力一击

可获得物品	
武器	うみどりの爪
防具	无
指轮	ちからの指轮、きれいな指轮、ハラモチの指轮、透视の指轮、爆发の指轮、毒消しの指轮
草	ルーラ草、铁化のたね、すばやさのたね、かなしばりのたね、世界树の叶、毒消し草、ラリホー草、めぐすり草、踊り草毒草、惑わし草、目覚まし草、メダパニ草、めつぶし草
壶	草の神の壶、まものの壶、仓库の壶
杖	ラリホーの杖、场所替えの杖、もろはの杖、ひきよせの杖、トンネルの杖、とびつきの杖、メダパニの杖、おぴえの杖、风の杖、沙柱の杖、冰柱の杖、火柱の杖、ホイミの杖、マヌーサの杖
其他	パン，大きなパン

可能出现陷阱
飞矢、铁球、钝足、混乱、睡眠

推荐过关指数	
等级	11
武器	うみどりの爪
指轮	ちからの指轮

重点Check：波波罗篇的难度确实比特鲁内克高，这个迷宫内的敌人异常的强劲。开始进去时一定要谨慎，步步为营，否则很容易被敌人围攻而亡。红色的石头怪"メガザルロック"会牺牲自己复活邻接的所有怪物，请先干掉它。建议玩家收服"おどるほうせき"，也就是跳舞的宝石，它不仅回避率高，而且还有强力特技，玩家要收复它时最好先用ラリホーの杖让他睡眠，随后再攻击。ラリホーの杖从这个迷宫的第5层开始就会出现很多个，玩家不妨多收集几个，很有用处。

旅人的祭坛

没什么特别的，记录然后继续！

試練の道 试练之道（全6层）

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
ドラキーマ	1-6	36	无
☆マドハンド	1～	9	咒文对其无效。它可以拿取玩家身上的道具并直接丢掷。被它抓住后也不能动弹。
ベビーサタン	1～	40	偷取玩家道具
あくましんかん	1～	41	无
☆ギガンテス	2～	65	强力一击，可以伤害到一直线上的同伴。
さまようよろい	2～	49	回避率高
ミミック	4～	6	幻化成道具的样子
マージスターLv2	5～	25	奇异之舞，降低防御攻击，中毒，满腹度
タップペンギーLv2	5～	27	混乱，召唤同伴
ランドアーマー	5～	15	防御攻击力高，行动缓慢
じごくのハサミ	5～	25	无
しびれマイマイLv2	5～	25	缩进壳防御反击
メタルスライム	1～	??	超高速度

一张5元钱和掌机迷，我会要掌机迷。一张10元钱和掌机迷，我会要掌机迷。一张100元钱和掌机迷，我会要100元。因为那么我就可以再买10本掌机迷。闪凡伟；14；男；056001；河北省邯郸市绿化路6号院2单元3号门　雪人：活活，世界上智商最高的生物果然是读者啊！

可获得物品	
武器	うみどりの爪
防具	无
指轮	ちからの指轮、きれいな指轮、ハラモチの指轮、透视の指轮、爆发の指轮、毒消しの指轮
草	ルーラ草、铁化のたね、すばやさのたね、かなしばりのたね、世界树の叶、毒消し草、ラリホー草、めぐすり草、踊り草毒草、惑わし草、目觉まし草、メダパニ草、めつぶし草
壶	草の神の壶、仓库の壶、回复の壶、保存の壶、火药壶
杖	ラリホーの杖、场所替えの杖、もろはの杖、ひきよせの杖、トンネルの杖、とびつきの杖、メダパニの杖、おびえの杖、风の杖、沙柱の杖、冰柱の杖、火柱の杖、ホイミの杖、マヌーサの杖
卷物	リレミトの卷物
其他	パン、大きなパン

可能出现陷阱
飞矢、铁球、钝足、混乱、睡眠

推荐过关指数	
等级	12
武器	うみどりの爪
指轮	ちからの指轮

重点Check：强敌多，不行就用回复の壶补HP。多用ラリホーの杖催眠强敌再攻击是王道，敌人数量多时请使用风の杖，沙柱の杖等攻击杖对付。重点依然放在培养怪物上。

玛达姆·库拉克斯的市场



DQ中海之王家族库拉克斯登场！不过这次它没给波波罗带来麻烦。玩家在市场上选购些自己喜欢的东西后，记录进入左边的迷宫。

密林の墓場

密林墓场（全11层）

名称	层数	经验值	特技
おおナメクジ	1-6	7	无
ホイミスライム	1-11	11	HP回复
あんこくつむり	1-3	35	缩进壳防御反击
デーモントード	1-3	50	越过墙壁攻击
ミミックLV2	1-11	9	幻化成道具
コロヒーロー	1-5	20	无
☆スーパーテンツク	2-7	56	让正面对手跳舞
くさった死体	2-47-8	40	让武器生锈
シャーマン	4-11	45	给武器加上诅咒
オニオーン	4-11	1	飞速移动，逃跑
プチヒーロー	1-5	20	使用强大咒文,可惜不会成功
リリパット	6-11	26	远程射击
☆キラーマンティス	5-11	55	2回攻击
ストローマウスLV2	7-11	24	麻痹攻击
メイジももんじゃ	6-11	35	封印嘴巴。然后不能吃草药，不能使用卷物，不能吃面包
ケダモン	8-11	25	无
きとうし	8-11	80	混乱，转移，远程伤害

可得到道具	
指轮	ちからの指轮、きれいな指轮、ハラモチの指轮、透视の指轮、爆发の指轮、毒消しの指轮
草	ルーラ草、铁化のたね、すばやさのたね、かなしばりのたね、世界树の叶、毒消し草、ラリホー草、めぐすり草、踊り草毒草、惑わし草、目觉まし草、メダパニ草、めつぶし草
壶	草の神の壶、まものの壶、仓库の壶、回复の壶、保存の壶、とじこめの壶、吸い入みの壶
杖	ラリホーの杖、场所变えの杖、もろはの杖、ひきよせの杖、トンネルの杖、とびつきの杖、メダパニの杖、おびえの杖、风の杖、沙柱の杖、冰柱の杖，火柱の杖、ホイミの杖、マヌーサの杖、いかずちの杖、イカリの杖、クオーターの杖、ふきとばしの杖、ボミオスの杖、ルカニの杖、レミーラの杖
卷物	リレミトの卷物
其他	パン、大きなパン、木の矢

可能出现陷阱
飞矢、铁球、钝足、混乱、睡眠、随机陷阱、毒矢、传送

推荐过关指数	
等级	13
武器	うみどりの爪
指轮	ちからの指轮

重点Check：这里的关键是要收服几个强力的怪物，ホイミスライム，自动给同伴回复HP。スーパーテンツク可让敌人不停地跳舞，而且每每必中。メイジももんじゃ与キラーマンティス也是不错的选择。迷宫实际上没有什么难度，但要注意敌人的埋伏！

密林的小屋

屋内两个小罐子里有道具。走出去逛逛可以发现隐藏迷宫密林洞穴，难度不是很大，供大家练级使用。练级取宝差不多后，就可进入小屋右上的通道。

密林島の発掘場

密林岛发掘场（全5层）

名称	层数	经验值	特技
グール	1-5	55	武器生锈
リビングデッド	1-5	45	武器生锈，呼唤同伴
ゾンビマスター	1-5	60	减少杖的使用数
バーサーカー	1-5	50	敌我不分攻击，还可挖墙

我想皮卡秋一人想问题很辛苦吧，希望雪人能将玩家提出的有关口袋妖怪的问题告诉他，这样既省事又方便了玩家，我就是其中之一。
蒋楣；25；女；541001；广西桂林市公安局政治部　　雪人：呵呵，希望大家都能把自己在口袋游戏中遇到的问题提出来哦。

マミー	1-5	45	无
さつじんき	4-5	30	痛恨一击

可得到道具	
指轮	ちからの指轮、きれいな指轮、ハラモチの指轮、爆发の指轮、毒消しの指轮、ミニデーモンの指轮、爆发の指轮、痛みよけの指轮、混乱よけの指轮、眠らずの指轮
草	ルーラ草、铁化のたね、すばやさのたね、かなしばりのたね、世界树の叶、毒消し草、ラリホー草、めぐすり草、踊り草毒草、惑わし草、目觉まし草、メダパニ草、めつぶし草
壶	草の神の壶、まものの壶、仓库の壶回复の壶、保存の壶、とじこめの壶、吸い入みの壶
杖	ラリホーの杖、场所变えの杖、もろはの杖、ひきよせの杖、トンネルの杖、とびつきの杖、メダパニの杖、おびえの杖、风の杖、沙柱の杖、冰柱の杖、火柱の杖、ホイミの杖、マヌーサの杖、いかずちの杖、イカリの杖、クオーターの杖、ふきとばしの杖、ボミオスの杖、ルカニの杖、レミーラの杖
卷物	リレミトの卷物
其他	パン、大きなパン、木の矢、魔法の石

可能出现陷阱

飞矢、铁球、钝足、混乱、睡眠、随机陷阱、毒矢、传送、能力封印

推荐过关指数	
等级	13
武器	うみどりの爪
指轮	ちからの指轮

重点Check：才5层，所以玩家放宽心慢慢地过吧，难度有点，不过相信以各位现在的水平算是小菜一碟了。

遗迹休息地·南

记录，然后起程！

遺跡の大空洞 北　遗迹大空洞·北（全10层）

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
モシャスナイト	1-10	70	回避率相当高
キラーアーマー	1-10	75	无
トロル	2-10	65	无
サンダーラット	8-10	40	减小玩家的视野范围
マドハンドLV3	4-10	18	咒文对其无效。它可以拿取玩家身上的道具并直接丢掷。被它抓住后也不能动弹。
うごくせきぞうLV3	4-10	86	无
キラーマシン	7-10	80	2回攻击
アークデーモン	7-10	81	无
ミミックLV2	8-10	9	变成道具的样子
バブルスライムLV5	1-10	60	中毒攻击

可获得物品	
指轮	ちからの指轮、远投の指轮、混乱よけの指轮
草	世界树の叶、毒消し草、ラリホー草、めぐすり草、踊り草毒草、惑わし草、目觉まし草、メダパニ草、めつぶし草
壶	草の神の壶、まものの壶、仓库の壶、回复の壶、保存の壶、とじこめの壶、吸い入みの壶、まもののの壶、回复の壶、火药壶
杖	风の杖、ホイミの杖、かボミオスの杖、マヌーサの杖、场所替えの杖、冰柱の杖、ボミオスの杖、かなしばりの杖、ルカニの杖、ふきとばしの杖、ホイミの杖、ラリホーの杖、マヌーサの杖
卷物	无
其他	魔法の石、大きなパン、パン

可能出现陷阱

飞矢、铁球、睡眠、钝足、装备附加能力下降、强制解除装备、地雷、混乱

推荐过关指数	
等级	15
武器	うみどりの爪
指轮	ちからの指轮

重点Check：此处难度实在是太大了，奉劝各位在此把怪物同伴的级别练上去，并且一定要抓到第7层开始出现的怪物"アークデーモン"和"キラーマシン"，记住一定要抓到，而且最起码要两只，这样在以后最终迷宫中大家就能轻松点了。

终章　父子连心

剧情Check：最后打倒邪恶的根源需要父子两人共同的力量！！！特鲁内克不幸被最终BOSS石化，这次要靠波波罗去拯救自己的父亲了！

路线Check：哥斯达黎贝拉→库垒特巴雷钠城下町→邪恶风穴（全16层）→休息室暗黑之间→结局

哥斯达黎贝拉

波波罗靠自己的力量总算来到父母所在地哥斯达黎贝拉了。不过北方大陆似乎笼罩着一片黑暗，此地也可碰到谜之商人。还能进入巴雷纳洞穴练级与拿道具。进入特鲁内克自家的店，上二楼奈奈告知波波罗他父亲在王城与国王商议要事，去王城。

库垒特巴雷钠城下町

王城也是一片死寂。国王告知西北邪恶风穴是这一切发生的根源，而要去邪恶风穴，必须要有占卜师的水晶。父子两人立刻瞬移到占卜师家，得到水晶的同时魔物前来阻止，波波罗勇敢地与魔物撕杀，牵制它们好让自己的父亲赶去邪恶风穴打倒里面的魔王，解救死气沉沉的北方大陆。去最终迷宫前大家可以到隐藏迷宫巴雷纳洞穴多拿点回复壶，世界树之叶等等。做好准备后下到最终迷宫。

邪悪な風穴　邪恶风穴（全16层）

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
ハエまどうLV2	1-6	70	HP越低，就会诅咒

メダパニシックル	1—6	145	混乱
サンダーラットLv3	1—6	80	视野减小
ラストテンツク	1—6	152	让玩家不停跳舞
踊る宝石LV2	1—6	27	让玩家不停跳舞
メラリザード	4—6	160	吐火攻击
だいまじん	6—10	160	无
グレイトホーン	5—12	150	蓄力一击
マンドラゴラ	7—12	100	让玩家满腹度减小
メガザルロックLV5	7—12	69	邻接的怪物复活
ドルイドLV5	10—14	30	转移，睡眠
ファイアーケロッグLV5	10—14	63	飞跃攻击
影の骑士	10—14	165	丢掷道具
ブラッドハンド	13—14	25	远距离牵引然后攻击
スターキメラ	13—16	215	被它发现后立刻会出现在你面前
ようがんまじん	15—16	250	威力强大的直线攻击
★ドラゴン	15—16	500	攻击防御力高，吐火攻击

可获得物品	
指轮	几乎所有的指轮这里都可以得到
草	めぐすり草、すばやさのたね、ルーラ草、バーサーカーのたね、世界树の叶、胃下垂のたね，胃缩小のたね、毒消し草、ラリホー草
壶	とじこめの壶、まものの壶
杖	几乎所有的杖这里都可以拿到
卷物	リレミトの卷物、时限爆弹の卷物、ザオラルの卷物、圣域の卷物
其他	魔法の石、大きなパン、パン

可能出现陷阱
全部

重点Check：玩家一定体会到什么叫最终迷宫了吧，呵呵。不要怕，前12层的敌人只要小心对付问题都不大，最头疼的就是12层出现的龙，建议玩家回避他，没有必要和它发生交火。尽力走出16层，看到出口就下，不要恋战，如果要练级以后回来再练。

休息室

现在知道为什么让大家赶快走出风穴了吧，因为到达休息室以后就可以记录，而且能传送回去，以后也能直接传送回来，这样就算练级也很方便了。再走下去就是BOSS所在地了。大家身上最好带上4个回复の壶，2把身代わりの杖，起码3个すばやさのたね和铁化のたね。这些道具在巴雷纳洞穴都可以找到。



暗黑之间

才两层，敌人都是最强的。没必要太过恋战，直接找出口就行了，第二层就是最终BOSS之地。

最终BOSS贝鲁夏斯迪斯打法：如果各位选择硬拼我不反对，只要你有这本事打过它。其实是有简单



打法的，首先把他身边的四条龙用身代わりの杖变成自己的替身，然后你就会看到BOSS与其他几条龙疯狂地向替身攻击，此刻投个铁化のたね让替身处于无敌状态，这时BOSS和其他龙依然对着替身猛打，全然不管特鲁内克，好了，大家还等什么，使用个すばやさのたね加快速度，连砍BOSS。当替身的无敌状态消失后，继续扔个铁化のたね，再让它无敌，一直循环下去，而我们就继续砍BOSS，很方便就能结果他了。

可惜特鲁内克只打掉了贝鲁夏斯迪斯的盔甲，在最后还是被他石化了。父子连心，波波罗做到了相同的梦，于是他准备去邪恶的风穴拯救父亲，打倒最终BOSS。

邪悪な風穴 （全16层）

重点Check：只要玩家刚才收服了"アークデーモン"和"キラーマシン"两只或以上，并且都练到10级左右，那么此迷宫应该就很容易过了。如果没有收服，那就要好好算准距离，别给敌人包围，如果怪物同伴很弱的话，还是升升级吧，不然最终BOSS也不好过。

休息室

在这里放置着被石化后的特鲁内克。先传送准备



齐回复の壶若干，起码4个すばやさのたね和3个铁化のたね，多个世界树之叶，几个パワーアップ卷物，然后把所有怪物都带上，怪物爷爷在哥斯达黎贝拉左上方。然后再向最终BOSS进发吧！

暗黑之间

依然以找出口为主，不要过多与敌人交锋。

最终BOSS贝鲁夏斯迪斯打法：最终BOSS会让你的怪物们自相残杀，最好的方法就是一开始带着怪物同伴们逼近他，等到怪物同伴们可以攻击BOSS了，对自己使用铁化のたね变无敌，就让怪物们对付他吧，不过前提是怪物们必须强。如果怪物们不强，只有让波波罗与BOSS硬拼了……

结局 重现光明

父子连心，其力断金！在特鲁内克与波波罗的合力下，邪恶之源终于被他们父子铲除了。北方大陆再次恢复了往日的光景，邪恶的阴霾完全被驱散了。国王为了感激他们父子，特别设宴款待，并且全城举行盛大的庆典。和全城人对话后返回城堡，庆典就开始了，故事也就到此告一段落了。

（全文完）

五一放假了，好不容易有时间看PG送的光盘了，听到大象介绍了三位编辑，把光盘倒回来。一次没看到，二次没看到，三次终于看到了，哇，只有头发！飞月姐姐出来亮亮相好吗，我那天梦到你长得像……像……像凌波丽。龙盼；16；男；225009；江苏省扬州市石油场西区13栋304室；兴趣：踢足球、玩SP

文/NW旅团 陈海

仓鼠太郎运动会







GBA	Nintendo	SPG	128M
	2004.07.15	4800日元	1人用

本作为一款体育游戏的集合，就像以前的热血运动会一样，但是本作走的是可爱的路线，和热血截然不同。不过这不能掩盖本做所具有的独特的魅力，本作一共包括了15个体育项目，在2周目的时候还会多出FREE PLAY模式和卡片收集模式，这样大大的增加了游戏的耐玩度。本作英语和日语两种语言可以选择，本人选择的是英文进行的游戏。一开始进入后系统会让你选择自己的名字（按L和R可以改变字体的颜色哦），这后边是日期和自己的性别，里面居然可以选保密这项。

系统介绍

第1次开机的时候系统让你自己选择语言，选错了也没关系，之后在OPTION 中可以选择更换语言。菜单选项依次为：比赛、玩家卡片、朋友卡片、自由比赛（2周目的时候才有）、系统选项和连线。





在玩家的卡片里可以进行换装和留言。



在比赛前与管理员交谈的选项分别是：

1、进入(开始比赛)。
2、练习（不记比分，新手还是先来这里练好了再正式参加比赛）。
3、指南。
4、调整难度。从上到下依次是简单普通和困难，这里只影响最后得到的瓜子，其他的都不影响。要是想多得到金牌的话就选择简单吧。



场地介绍



既然是运动会那就先介绍下这次的场地吧。

本次的会场一共分8个场地，分别是：

CLUBHOUSE

这里是仓鼠太郎休息的地方，1天的比赛结束后可以在这里的床上睡觉。空闲的时候可以到2楼，那有2台游戏机，可以进行投篮的游戏，在1楼的电视每天有4档节目。



POOL

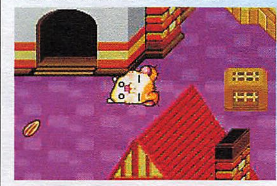
顾名思义是游泳池哦，在这里举行所有项目当然都是和游泳池有关的了，例如跳水、游泳和花样游泳。





ATHLATE'S VILLAGE

运动员们比赛结束后休息的地方了，中间有个喷水池，景色很优美，看上去大家不是来比赛的而是来度假的。



HAM STUDIOS

录音棚，每天的电视节目都是在这里录制的，在这里可以看到节目里的主持人。



STADIUM

主会场。在这里进行的比赛有100米赛跑、跨栏、链球、3级跳、撑杆和马拉松。



LAWN

这里的项目都是有难度的，例如赛鸡、拔萝卜和射击。



TENNISCOURT

网球场，好像只有网球这么一个项目。



BEACH

海滩。那沙滩排球就只能是在这里举行，另外一个项目就是冲浪了。海滩的周围还有很多贝壳，淘气的仓鼠会敲开贝壳，里面可能得到瓜子，有时候会出现螃蟹。





电视节目介绍

音乐节目——每起床的时候看电视就会发现.

占卜节目——第1场比赛结束后，去占卜师告诉的指定场所，会有3个宝箱，其中随机1个是服装，其他的2个分别是瓜子和苍蝇（会减少瓜子的）。第2次再去变只是1个宝箱，里面就是瓜子。



电视购物——第2场比赛结束后，回家看电视，就可以买10套服装，买完之后会变成音乐节目了。

广播节目——当1天的比赛全部结束后，回家看电视的时候就会把一天的比赛结果进行个总结。

参赛队介绍

仓鼠太郎之队



←玩家是以"仓鼠太郎之队"来参赛。好好练习比赛的项目，带领仓鼠太郎之队夺得优胜吧！

彩虹国之队



←由彩虹仓鼠君带领初次登台的三只仓鼠所组成的"彩虹少女组"，给人一种相当出色的感觉。

仓鼠海盗之队



←由仓鼠船长带来的"仓鼠海盗之队"感觉有点恐怖呢，看上去根本不像是运动员，他们的实力究竟如何呢？

丛林之队



←穿着道具服的新角色以"丛林之队"的名义登场了，不过看上去跟这次大会很不配吧？

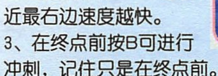
运动项目操作指南

100米跑




比谁都快地跑完100米，接近终点时将身体前倾，以尽快地到达终点吧。

操作指南： 1、看到START的时候按A开始起跑，如果抢跑3次将失去比赛资格。



2、当蓝色的光标到达右边的时候按A，越靠近最右边速度越快。
3、在终点前按B可进行冲刺，记住只是在终点前。

跳水



决定好漂亮的跳水动作了吗？按跟画面左边表示相同的键来挑战吧。

操作指南： 1、按A开始起跳。
2、之后按照左边的方框的提示进行按键，按得越快得分越高。

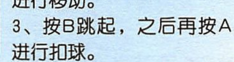


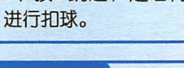
沙滩排球



将球打到对方的场地内就能得点，以双人合作来向胜利进军吧。

操作指南： 1、A发球和接球。
2、十字键进行移动。
3、按B跳起，之后再按A进行扣球。





网球



先赢两场的获胜，试一下自己的网球技术吧。

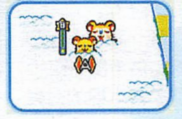
操作指南： 1、按十字键进行移动
2、按A发球和接球。
3、接球时候按B打出高飞球。
4、当对方发高飞球的时候，在球落地前，按A打出扣球。



水上芭蕾




在云之海进行的比赛。能否见识到你漂亮的演技呢？



操作指南： 跟着节奏按B、A，越准确最后得到的分数也越高。

马拉松



仓鼠太郎来挑战大家熟悉的马拉松了哟，配合音乐节奏起跑的话能占到先机哟。

操作指南： 依然也是跟着音乐的节奏按键，这样才能提高速度。



泡面+咸菜+馒头+稀饭=GB（后来）泡面+咸菜+馒头=GBC（又后来）泡面+咸菜=GBA（再后来）咸菜=SP
如今又有了PSP，哦~~妈咪呀，我要去卖血了！湖北省武汉市水果湖高级中学高二14班；430071；梅洲；

风帆



驾驶帆船来比赛吧。你能够熟练地配合风向来扬帆吗？

操作指南： 1、L和R改变帆的方向。

2、当你进过浮标的时候，就会出现"MARK CLEAR'，之后就可以前往下一个浮标。



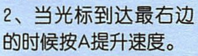
3、所有的浮标都绕过之后，就可以直接去终点了。

混合泳接力

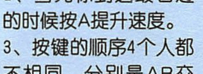


火腿太郎们在"仰泳、蛙泳、蝶泳、自由泳"的花样变换中进行比赛，熟练掌握这种游泳方法吧。

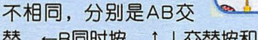
操作指南： 1、看到START的时候按A下水。



2、当光标到达最右边的时候按A提升速度。



3、按键的顺序4个人都不相同，分别是AB交替，←B同时按，↑↓交替按和A↑交替。





跨栏



越过跑道上的跨栏，一口气向终点冲刺吧。能否顺利越过跨栏是关键所在哟。

操作指南：1、看到START的时候按A开始起跑，如果抢跑3次将失去比赛资格。

2、在栏杆前按B起跳，越过栏杆，但是这时速度会下降，所以别在空中停得太长。



3、着陆的时候按A可以使速度上升。

链球



这是在将铅球猛转数圈之后，投得越远越好的竞技哟。

操作指南：1、按A可以转圈。

2、在绿色的方框中按住A直到最左边再松开，这样丢出去的距离才会远哦。

3、转到第7圈的时候按B投出链球，记得也要在绿色的方框内哦，最好在最正中，避免出界。



赛鸟



不要失误地跨越障碍物吧，你能熟练地控制速度吗？

操作指南：1、按十字键让小鸡左右拐弯，注意不能直接回头的。

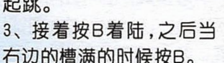
2、A加速，B减速。

3、只有速度达到一定的程度的时候才能跨过栏杆。

4、必须按照顺序跨越栏杆最终到达终点。



3级跳



看到底能跳多远的比赛，在保持速度的前提下有节奏地跳吧。

操作指南： 1、A开始起跑，和撑杆跳是一样的，踩在A的地板上的时候，按A可以提升速度。

2、达到白线的时候按B起跳。

3、接着按B着陆，之后当右边的槽满的时候按B。



拔萝卜

只有仓鼠运动中才有的比赛哟。以拔出来萝卜的重量来决定名次。

操作指南： 1、抓住萝卜的时候按A拔起。

2、注意看仓鼠的嘴，张开最大的时候按才能得到最多的萝卜。



射击

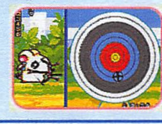


瞄准靶心射出弓箭，越接近靶心得分就越高，所以好好瞄吧。

操作指南：1、方向键移动准心。

2、A发射，越靠近靶心分数越高。

3、每次发射都有40秒的瞄准时间，超过40秒后，会以0分计算。



撑杆跳





挑战三次之后，看谁越过的高度高。多加注意速度跟撑杆的时机吧。

操作指南： 1、按A开始起跑，踩在地面上的A的地板时按A可以增加速度。

2、撑杆的时候，当光标到达最顶端变白的时候按B。

3、起跳的时候，光标到最右边的时候按B。



应当出一期经典游戏攻略集，让我们这些买不到前几期《PG》的读者也能看到以前的经典内容。吴晓楠；20；男；100088；北京首都体育学院
雪人：这个，俺还不想被众多读者大人给海扁而死啊！不过如果真的又很多人想看的话，请向BOSS大人请愿吧！



比赛日程指南

DAY1

今天是运动会的第1天，比赛的项目只有100米赛跑这么一项。进入会场后，与周围的NPC交谈后就可以去比赛了。第1天来比赛还是先联系再去参加比赛，比赛结束后回到俱乐部，也累了整整的1天了，该是好好休息的时候了，调查床后就可以睡觉了。



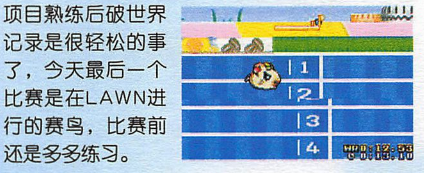
DAY2

紧张激烈的比赛今天才是真正的拉开序幕。今天的第1场比赛是在网球场进行的4分之1网球比赛，3局2胜的比赛方式，获胜的2对可以进入冠亚军的比赛，输的只能去争夺第3名的位置。下一场比赛是在STADUIM进行的链球比赛，有3次扔球的机会，大家要争取取得最好的成绩。最后1个比赛的项目是在POOL举行的跳水比赛，比较简单的一个项目，可以轻松的取胜（除非你选HARD模式）。结束了一天的比赛后，回到俱乐部里，邮递员会送来3套衣服，以后电视购物的时候，也要靠他了。



DAY3

比赛的第3天了，大家对于比赛也有了点儿了解了。今天的第1个项目是沙滩排球，自然是在沙滩举行啊，和MM一起在沙滩比赛一定很幸福吧（虽然比不上DOA的那么性感，但是也足够了），沙滩排球是和网球一样的游戏规则。结束沙滩之旅后，就该前往STADIUM进行跨栏的比赛。这个项目熟练后破世界记录是很轻松的事了，今天最后一个比赛是在LAWN进行的赛鸟，比赛前还是多多练习。



DAY4

比赛到现在已经进行到一半了，现在开始的才是真正的白热化的比赛。第1场是在STADIUM进行的撑杆挑，我认为这是最简单的，抓住按键的时候就可以了。第2个项目是前几天未完结的网球总决赛。当然，上次输了的就只能参加争夺季军的比赛了。最后1个项目是在LAWN进行的拔萝卜比赛，考大家眼力的时候来临了，接受煎熬吧。



DAY5

今天的重头戏就是第1个比赛--混合游泳，个人认为是有点儿难度的：4个人的按键方式都不一样，不练习想拿第1是不可能的了。第2项在LAWN举行的射击比赛，看着MM直流汗地瞄准，心里就不是滋味，但是也要拿个第1让MM开心啊。最后1项是冲浪，在沙滩举行，记住路线就没什么问题了。



DAY6

快要临近运动会的结尾了，成绩大家都应该看得很清楚了，只剩下4块金牌了，为了冠军而做最后的努力吧！第1场是STADIUM进行的3级跳，对手的势力不容忽视的。第2项是在POOL进行的花样游泳比赛，和按键的准确有着很大联系，听着音乐的节奏按键吧。结束后前往沙滩进行排球的总决赛，为了金牌，勇往直前地冲吧！



DAY7

运动会的最后1天了，和开幕时一样，只有1个项目马拉松了，也是根据音乐的节奏按键。结束后就去闭幕式吧，看看自己的排名吧！



~全文完~

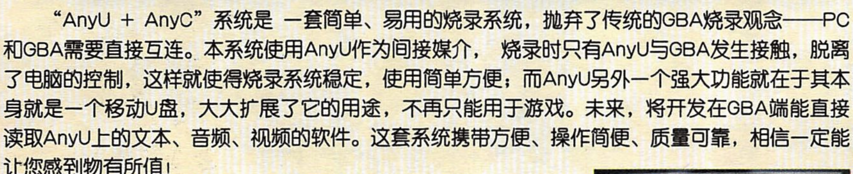
最近看完了《网球王子》1—139集，然后又看了掌机迷上的一挥一拍也风情，掌机迷真是"掌机迷"们的知心人。
亻儿翔；12；男；650032；云南省昆明市五华区新闻小区3幢1单元402；兴趣：运动、玩GBA、看DVD

SP 软硬兵团

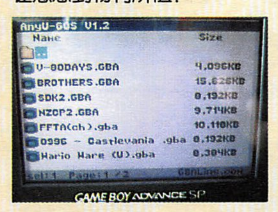
暑期烧录卡导购

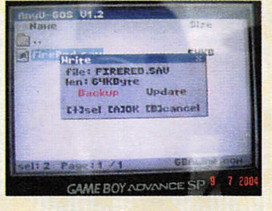


各位玩家经历完考试终于迎来了暑假，不知道是不是有不少没烧录卡的玩家打算借暑假这个游戏高峰期也过一把瘾呢，这次我就为各位想要在暑假购买烧录卡的玩家和准备出手却又忧郁不决的玩家来一个暑期烧录卡导购，看看您到底适合购买哪种烧录卡，毕竟现在市面上的各种卡太多了，真是让玩家挑花了眼，那么想要购卡的玩家就往下看吧。 文/阿蛮



"AnyU + AnyC"系统是 一套简单、易用的烧录系统，抛弃了传统的GBA烧录观念——PC和GBA需要直接互连。本系统使用AnyU作为间接媒介， 烧录时只有AnyU与GBA发生接触，脱离了电脑的控制，这样就使得烧录系统稳定，使用简单方便；而AnyU另外一个强大功能就在于其本身就是一个移动U盘，大大扩展了它的用途，不再只能用于游戏。未来，将开发在GBA端能直接读取AnyU上的文本、音频、视频的软件。这套系统携带方便、操作简便、质量可靠，相信一定能让您感到物有所值！





正如上面所说的，GBAline是采用烧录卡带和U盘形式一种烧录卡，在使用的过程中只要把添加的ROM文件直接粘贴到U盘中，而128MB的U盘可是相当于1G的卡带容量，所以可以一次放上很多的游戏。就算您没有PC也可以在游戏店或者网吧一次烧入大量的游戏就可以玩上很长的时间——因为往卡带的烧录是通过GBA的通信端口的，在完全脱离PC的环境下进行，想换游戏的时候只要插上U盘把ROM备份到卡带中，而备份以后卡带就可以单独使用了，和普通的卡带一样可以把游戏保存在卡带的闪存芯片中，而且也不用担心记忆，就算充电电池没有点的时候也可以通过把记忆备份到U盘中保存起来，用的时候直接再更新到卡带里即可。这样又节省了一个记忆棒的价钱，U盘的容量来保存记忆可以说是几乎用不完的，而且这个U盘还可以当普通U盘那样使用，绝对是物超所值。大致上各位玩家应该对这个卡带有所了解了，接下来我们看看卡带的规格和实际使用：



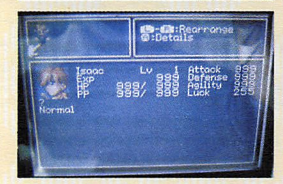
产品名称	容量	说明
AnyU烧录器	16MB、32MB、64MB、128MB	容量单位为字节
AnyC烧录卡Ⅰ	64Mb、128 Mb	容量单位比特，存档为SRAM格式，单卡
AnyC烧录卡Ⅱ	64Mb、128 Mb、256 Mb	容量单位比特，存档为SRAM格式，合卡

注：1MB=8Mb，128MB的U盘相当于卡带容量的1024Mb

在使用的时候首先要使用官方提供的工具Toolkit把U盘进行完全格式化（98系统用户要先下载专用驱动），大家可不要图方便直接在系统下格式化U盘。完成以后还用此工具更新GOS，更新以后就可以往里面装游戏了，因为卡带支持的SRAM格式存档，对于不是此存档的需要用官方工具打上补丁。除了记忆补丁还可以打金手指补丁或者对游戏进行压缩（可以放更多ROM），为了







自己方便也可以把游戏、存档以及其他一些小说、FC等游戏都分别建立文件夹，以方便寻找，在以后就不用PC了。将U盘插到GBA的通信端口中，开机，然后按SELECT和START让Nitendo的LOGO消失，等待一会就会自动检测到U盘。进入系统以后选择好要更新的游戏后按A后选择Write更新游戏或者Dump备份卡带游戏（这里可以是D卡或者其他一些卡带）。当然选择.sav文件也可以进行上传和备份。

这次测试的游戏大概有十几个，口袋妖怪的几个特殊ROM也进行了实验，结果火红、叶绿顺利通过存档测试，而时钟的红蓝宝石也一切OK。接着金手指方面测试的是《黄金太阳》，加入金手指以后在进入游戏前自己选择使用哪些金手指，进入游戏以后查看人物，果然所有能力全满。接着还对脱卡游戏进行了测试，也就是说对于文件为.bin格式的游戏，只要容量在256KB以内，就可以不使用卡带直接在主机上运行。以上的功能确实已经很好的支持，下面我再把玩家关心的一些测试数据公布一下：



项目	游戏容量	时间
烧录游戏	64M	2分03秒
备份游戏	64M	3分45秒
存档更新	64K	3秒
存档下载	64K	1秒

对于游戏时间可以说句让大家放心的话，超级省电，如果SP主机自己电池没有问题的话可以达到官方的开灯10小时。

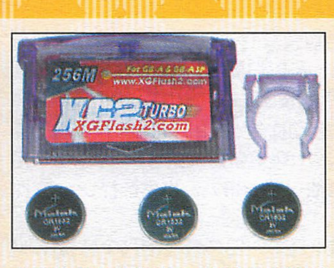
这套卡带主要优点就是容量大，适合群体用户购买，购买一个U盘然后大家购买多个卡带，而且没有PC的玩家也很适合，不用为了拷贝一个游戏就要奔波于游戏店之间，而且还要多次被剥削。就算是128M的卡带配合128MB的U盘（相当于1G容量）价钱也不超过400元，可以说在价格方面有绝对大的优势，同时U盘可以当普通U盘使用，而且也节省了记忆棒的钱，也算是一次投资多次使用了。不过经过两天的测试发现缺点还是有的，比如备份游戏和存档的时候要先选择已经有的游戏或存档替换，不能自己生成文件（不过开发人员表示以后软件升级会做到自己生成文件），不过整体而言卡带思路非常的好，适合资金不是很充裕的玩家购买，性价比相当高。对于刚面市一个月多点的这套卡带有着如此的表现已经非常令人满意了，卡带的官方网站是：www.gbaline.com，可以从那里购买卡带和下载文章中提到的一些工具。

考虑周全 XG2 TURBO LINK

XG卡带自从出了第二代产品以后一直在扩展烧录卡功能方面下工夫，率先加入的记忆棒功能使得很多后来者都在效仿，一个简单的记忆棒功能让玩家不再为担心电池电力耗尽丢失记忆而苦恼，而最新的XG2 TURBO-PLUS版本更是在原先的基础上加入很多新的要素：



[1] 世界首创记忆电池可以随意更换的最新DIY设计，从此再也不用为电池没电而头痛了，随机配高容量



的3V锂离子电池3颗(由专业手机电池厂特殊定制生产),换电池不求人,10秒钟搞掂!

[2] 全新设计的高钢性模具,用专业强化工程塑料注塑而成,手感油滑细腻而晶莹通透,可以轻松"滑进"你的SP。

[3] 配套最新的XG2T 512M专用USB LINKER V2多功能烧录线,烧录充电一体化,为您省下两个充电器,旅游最方便。

[4] 内置32M-64M超大容量的真正FLASH IC硬件SMS记忆系统,绝不会占用半点flash空间,128M/256M都可以拷贝满满的合卡数据,绝无因"容量不够"而中断之痛苦。

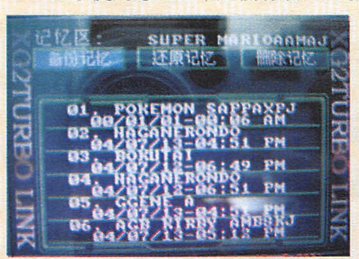
[5] 市面最省电卡带,使用全新三菱正品手机专用flash芯片,超长连续工作时间,轻松超越10小时。

[6] 全面采用第二代改进型线路,使用更加稳定。



拿到卡带后给人的第一印象就是那个可以取下来的电池仓。虽然对于充电电池来说能使用很久，但是一旦更换就要拆卡带，麻烦不说还容易把卡带弄坏掉，更换起来也很麻烦。而这套卡带可以取下的电池仓的确是一个亮点，更换电池轻轻松松。而卡带外壳和以往的那种壳比较确实有了不小的进步,拿在手里面比较舒服，显得很高贵的样子，而内部电路因为增加了电池仓并没有偷工减料的在原先的板子上修改一下了事，而是完全重新设计的，可见其用心良苦。虽然这代卡带同样继承了记忆棒功能，但是这次可真是下了大力度加强这方面，从原先的8M容量一下子增加到了32M的容量,比原先足足扩大了4倍,这回容量上绝对不会再像以前那样显得像是鸡肋了。在烧录的时候还有一个和其他产品很大的不同,那就是在烧录满64M游戏的时候,一般的烧录卡因为合卡文件也要占用卡带的容量，如果ROM本身不能裁减的话那只能烧3个,而128M的只能烧一个。而这个XG2TP因为把合卡文件单独做在了SMS存储空间中，不会和ROM争夺空间，所以说就算是满64M游戏也可以放进4个（以此类推）。除了在卡带上改变的这些东西以外，烧录器也让人很意外，在以往烧录线的基础上增加了GBASP和GBA两用的充电插口,可以直接通过PC给自己的爱机充电（前几天刚买了个220的SP电源，早知道又省了盘卡带钱的说）。

对于使用方面也不是很麻烦，大家只要按照说明书的讲解安装好软件就可以了(在目前的烧录卡中,说明书可以说是做的最好的,印刷也相当的清晰）。这次的烧录软件和以前的区别不是很大,随意删除卡带中任意顺序ROM的能力依然保留,不过为此却牺牲了烧录时间,值不值得还要看大家自己怎么认为,感觉上还是随意删除比较方便,起码不用把存档导来导去,一旦操作失误,辛辛苦苦打的游戏就要完了。另外一点就是可以利用烧卡器备份正版卡带的游戏ROM(不过好像一直用不着自己做这个)。下面大家来看看对烧录卡带使用的一些详细的数据：



烧录测试：64M游戏，使用时间5分19秒（任意删除其中一个ROM后烧录）

游戏测试：《口袋妖怪・蓝宝石》，存档OK，时钟OK，一切完美；《钢之炼金术师》，未打补丁，存档OK（偶的老EZ一直记忆不能）；《星之卡比》存档OK。其他记忆格式存档也没有问题。

记忆棒测试：导入导出游戏进度（.sav文件），更新备份一切正常，烧录速度1秒左右，进度游戏是《钢之炼金术师》。

待机测试：GBASP开灯，音量适中，自动关机时间能够轻易达到10小时。



通过上面的一些简单的测试和说明大家可以看出XG2 TURBO-PLUS很多优点：存档SMS空间大量增加，可以保存的游戏存档数量让一般玩家绝对够用，而且卡带存档保存在SRAM中可以随时替换和更新。烧录器和充电器一体设计，不管是GBA还是SP都可以方便的充电（不必为了110V电源操心了）；烧录游戏可以烧满，不会因为合卡程序占用空间而造成不能添加游戏；可以任意删除任意位置的存档；便捷的更换电池，烧录线也增加了抗干扰环，目前好像只有这一个。不过缺点方面也是有的，比如烧录速度过慢，合卡游戏名称不能使用中文。对于经常使用PC、经常要备份游戏存档（烧其他游戏是保存以前游戏存档）的玩家推荐这款烧录卡，而且带时钟功能，256M卡带价钱也只有399元，512M的也只有699元，可以说价钱也相当便宜，想要购买的玩家可以参考官方网站www.xgflash2.com上的最新信息。

小巧玲珑 EFA-LINKER



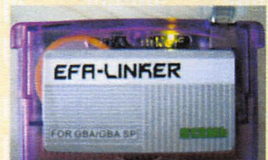
要说现在市面上最小巧的烧录卡套装那就非EFA-LINKER莫属了。将这个烧录系统融合到了一个小小的卡带中，没有烧卡器，不用连接GBA通信端口，只要一根小小的USP连接线连接到卡带上就可以轻松的完成烧录。这套烧录卡有以下的一些特点：



1、烧录速度快。
2、支持FLASH1M存档。
3、省电。
4、具备时钟功能。
5、采用松下2020 3V充电电池。(存档稳定,电池耐用)
6、支持软复位功能。
7、烧录软件具备时钟同步功能、卡带内时钟软件显示功能。
8、集成烧录器于卡带一体化设计-真正轻便到位。
9、支持AR，CH金手指功能。

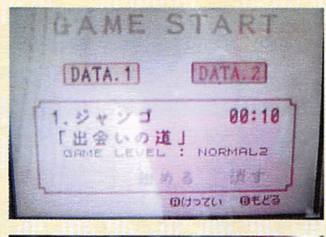


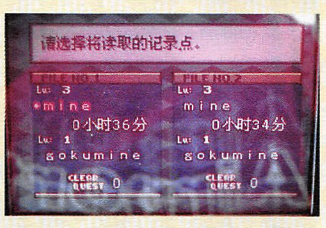
卡带硬件方面突出材料优质，做工精良：



PCB方面使用了4层电路板，提供了很好的稳定性。迷你USB、PC联机芯片、CPLD、时钟芯片、 SRAM、FLASH芯片都有条不紊的排列着。SRAM容量上面EFA也是使用了2M的容量。闪存芯片为三菱的52 TSOP芯片，使烧录速度更快。而且卡带的外壳的材质绝对可以称得上是上乘的材料（看来厂家对外表越来越重视了），就连外包装也采用了小木盒，显得十分高档。对于进行的几个项目的测试也是比较让人满意的：

测试内容	游戏	测试结果
烧录游戏64M	恶魔城・晓月	70秒
烧录游戏128M	口袋妖怪・火红	128秒
FLASH1M存档	口袋红火、红宝石	正常
FLASH512K存档	FFTA	正常
EEPROM存档	我的太阳	正常
SRAM	恶魔城・晓月	正常
时钟测试	我的太阳、口袋红宝石	正常
金手指测试	FFTA	正常
待机时间	星之卡比	9小时





虽然卡带在其他的硬件方面并没有什么特长，但是在本职功能上还是比较稳扎稳打的，各项能力都是比较突出的。尤其在烧录速度上真是让人非常的满意，烧满512M的容量也是一会就完，感觉上就一眨眼的工夫。对于存档方面支持的也是非常的不错，没有遇到什么记忆有问题的游戏，卡带中的时钟做的比较人性化，年月日都直接的显示出来，而且更难得的是只要连接到PC上的时候，软件就会自动更新时间减少误差，避免了手动调节的麻烦（当然手动调节也相当的方便）。而且由于随同卡带一共赠送了2条烧录线，而且是一根长的一根短的。长的直接连接到PC上，短的可以很方便的随身携带外出使用，而且并不会占地方，想得非常的周到。优点的另一面自然就是他现在的一些缺点，首先和其他的一些支持时钟的游戏一样，在进行调节时钟的时候会出现时间错乱的问题。比如口袋妖怪只要在游戏中调节时钟以后卡带时钟会出现混乱，而调整卡带时钟游戏中时钟也会错乱。烧录游戏的时候卡带必须要拔下来，在主机上不能烧录，而且烧录软件加载ROM的时候直接对ROM进行剪裁，使一些中文游戏不能运行，并且软件并没有提供中文界面和支持中文游戏名称输入。金手指使用的格式并不是玩家经常用到的EC，而且现在官方并不支持下载，所以显得有些比较牵强，找金手指比较麻烦。

该卡带适合不喜欢麻烦的玩家，无论是在速度方面还是携带方面卡带都是有着很大的优势，而且运行也很稳定，待机时间绝对合格， 256M也只有500元，价钱也是比较合理，如果购买512M只要多花250元就可以搞定了。对于想要购买的玩家可以到www.efa.cc的官方网站去订购。

绝对硬派 EZ FLASH2







EZ一直以来就以过硬的技术一直受到众多玩家的青睐。虽然EZ2已经出了很长一段时间了，但是EZ2一直在完善其新的功能，最近最值得大家关注的就是1G容量的卡带在国内发售了，这个是目前在国内发售的唯一一款1G容量的卡带。拿到卡带以后首先给人的印象就是包装变漂亮了(当然和N久以前自己买的EZ1比较了)，打开盒子以后里面整齐的排列着烧卡器、USB连接线以及卡带。另外还附带一张8厘米的驱动光盘（为没有光驱的玩家考虑）和一张提示新卡充电的说明书，而且采用了容易让人注意的黄色。卡带的做工依然采用原先的材料，手感依然如同以往一样好，插入GBASP的时候也没有明显的紧，很容易就插进去了。

EZ FLASHII作为EZFLASH的第二代产品，比一代产品增加了如下功能：

1、硬件支持存档。目前游戏存档有SRAM和FLASH ROM两种方式，由于目前的烧录卡大都使用SRAM来存档，所以对于那些原本以FLASH ROM存档的游戏，在烧录卡上玩的时候，由于SRAM和FLASH ROM结构上的差异，他们的存档就不能直接写入烧录卡的SRAM，而必须稍加转换，方可写入。以往这种转换都是由软件来进行的，而这涉及到对游戏ROM的一些修订，不同的游戏ROM还需要软件有针对性地进行修订。这样当一款新的以FLASH ROM存档的游戏出现时，

烧录卡的软件有可能就要进行升级,以支持最新的游戏,这无论对玩家还是对开发人员，都是一种不便。而采用硬件支持存档以后,不管哪一款以FLASH ROM存档的游戏,其存档的动作会自动被硬件转换为适宜于SRAM,从而直接写入烧录卡的SRAM。这样不论有什么样以FLASH ROM存档的游戏,烧录卡的软件都不用因此而进行升级了。

2、四键复位。这也是一个曾经困扰大家的烦恼。当玩家暂时玩够了烧录卡中的一个游戏，想换卡上的另一个游戏来玩时，原先就只有关掉游戏机的电源，再打开，然后才能重新选择游戏。在EZII中，如果大家中途要换游戏来玩，只需同时按下“A+B+Select+Start”，游戏机就会回到LOADER的界面，让你重新选择游戏，既节省了时间，也延长了宝贵的GBA的寿命。

3. 实时时钟。没有实时时钟的烧录卡,始终是口袋妖怪迷心中的一个痛。有了实时时钟，大家玩口袋妖怪就再也不用担心妖怪出没无常了,一切都会与玩正版的口袋妖怪卡一样。对将来同样使用时钟功能的游戏同样适用,不需要再去找打过补丁的ROM。

4、金手指。这是一个非常有争议的功能，对这个功能的滥用,将会导致游戏精神的彻底丧失。不过如果能够善用这一功能,他将给你的游戏经历增添许多前所未有的体验和乐趣。EZFLASH II的金手指支持EmuCheat的CHT格式和VBA的cheat代码，8位、16位、32位锁定方式，确保游戏数值锁定无误。

软件使用了最新的3.05版本的程序，金手指已经支持到了ROM编号的1489《马里奥对大金刚》，省去了玩家自己到处找金手指的麻烦，直接就可以根据ROM编号找到游戏对应的金手指，而且项目都基本上包括了玩家要用到的,有的游戏金手指多得让人害怕（笑）。另外软件上可以直接转换GB/GBC、FC、NES、PCE的游戏ROM,不用玩家自己去再通过其他软件来转换了，一步到位。另外卡带中带的记忆棒功能也可以随时保存进度，而且也不必担心电池没有电的问题。下面就是对卡带一些使用的测试结果，大家可以看一下：

测试内容	游戏	测试结果
烧录游戏64M	恶魔城·晓月	90秒
烧录游戏128M	我的太阳	2分40秒
FLASH1M存档	口袋红火、蓝宝石	正常
FLASH512K存档	FFTA	正常
EEPROM存档	我的太阳、超级马里奥	正常
SRAM	恶魔城·晓月	正常
时钟测试	我的太阳、口袋红宝石	正常
金手指测试	口袋妖怪火红	正常
待机时间	恶魔城	9小时

测试结果比较让人满意，尤其是卡带的金手指，真是十分的好用，测试口袋的时候刚出来就让自己的怪物100的等级，所有道具都是全满，不过因为金手指有些过分会让道具超出背包的最大储存量，造成花版（不过不影响游戏，退出背包就回复），另外在使用金手指的时候官方修改的都太强了，好在可以自己选择使用哪个。对于存档方面几种存档都经过的测试，而且ROM都是没有经过补丁修改过的，时钟功能也是没有任何问题，不过对于时钟功能的卡带那个通病还是有的。让人非常满意的要算是软件部分了，不仅选择游戏的时候都会自动添加成中文译名，而且ROM的各种信息都会显示出来，并且可以针对某个游戏加入密码防止他人误动。另外一个其他软件没有的就是界面了，卡带中使用的界面可以根据自己的喜好更换，可以给自己换个独一无二的合卡界面了，在这些细微的地方EZ2都走到了别人的前面。





对于记忆棒功能应该是通过软件来实现的，因为记忆棒使用的空间是从卡带的ROM区中划分出去的，要使用这个功能的话就要牺牲ROM的空间，是否使用就要看自己了，感觉这方面应该考虑在下一代卡带中给独立出来的要好。还有4键复位用SP要好好的练练，比较别扭，不过也算是很实用的东西了。

EZ2绝对是对卡带要求比较苛刻的玩家，绝对的完美主义者使用卡带。对于烧录卡新手来说也是不错的选择，无论在软件方面还是硬件方面EZ2做得都是非常的突出，而且很人性化，使用起来也很方便，尤其是金手指在下载新的软件的时候就已经自动更新了，省去了大家自己找的麻烦。想要购买的玩家可以到官方网站www.ezflash.cn查看最新的价格。

DIY专家 火线烧录器





火线烧录器也是最近出来一种新的烧录线，和其他的烧录线不同的是这个火线烧录器不仅支持自己的火线卡，而且还支持很多其他厂家的卡甚至是自己改装的卡带，都可以很好的支持。目前支持的有以下一些卡带：**GBA全系列D卡/宝盒卡/灵锐卡/QBoy卡/充值卡等等卡带的烧录**。而且火线烧录器有以下一些特点：

1、烧录速度快60K－100K，最快150K，64M卡2分钟，占资源很少，烧录不会死机。

2、独创卡带识别引擎，可烧录全系列D版改卡和市面上多种烧录卡，兼容最全面。

3、支持烧录32M/64M/128M/256M卡带。

4、全自动设置，IO延迟自动设置、存档自动全兼容、自动识别卡带，操作最容易。

5、游戏进度备份单键完成，自动按游戏名加时间作为文件名备份。

6、GBA开机画面DIY，游戏补丁DIY，改卡DIY，卡带识别DIY，充分体验DIY的乐趣。

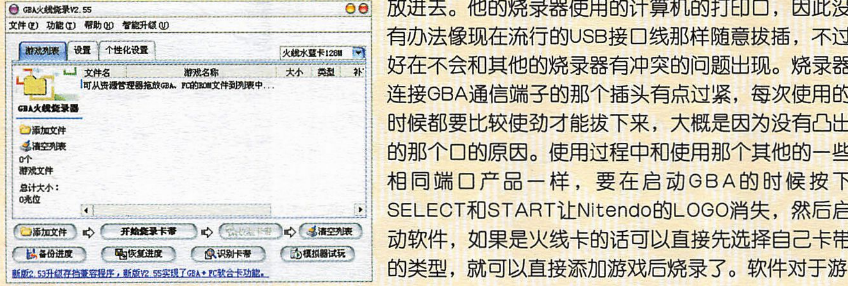
7、软件功能快速升级更新，只要您能想到，告诉我们，火线就会帮您实现。

8、现有IPS金手指功能，即将增加CHT金手指和软合卡功能。

9、合理售价，火线零售仅95元。售后服务完善，1年保修。

10、配套火线卡做工精良，质量可靠，价格更让您心动。

收到卡带后给人的第一印象就是外包装做得很差，只用了一个简陋的纸盒子包裹着卡带和烧录器。在把火线卡插到我的SP上时居然出现了一个很有意思的事情：就是卡带居然放不进去。翻过卡带一看居然卡带外壳出来的毛刺挡着进不去，结果还弄得到处找小刀把那毛刺弄到后才安然



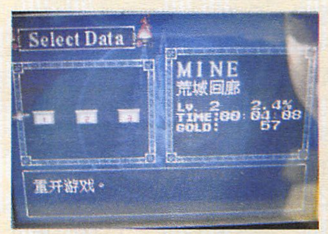
放进去。他的烧录器使用的计算机的打印口，因此没有办法像现在流行的USB接口线那样随意拔插，不过好在不会和其他的烧录器有冲突的问题出现。烧录器连接GBA通信端子的那个插头有点过紧，每次使用的时候都要比较使劲才能拔下来，大概是因为没有凸出的那个口的原因。使用过程中和使用那个其他的一些相同端口产品一样，要在启动GBA的时候按下SELECT和START让Nitendo的LOGO消失，然后启动软件，如果是火线卡的话可以直接先选择自己卡带的类型，就可以直接添加游戏后烧录了。软件对于游

玩转掌机，没我当然行，没《PG》一定不行。（我想问一下雪人哥是不是在编辑部里担当“空调”的工作）
张源；15；男；563000；贵州省遵义市第十中学；兴趣：看书、玩游戏　雪人：此为机密，不能外泄。

戏也支持中文名称自动添加，只要是有中文名字的游戏就在烧录的时候自动添加好。对于不清楚芯片类型的游戏卡带（火线卡以外的卡带），大家就要先使用识别卡带的功能识别卡带类型和芯片，当然如果自己清楚卡带芯片类型也可以直接选择。不过在使用的时候发现了一个对于合卡玩家致命的漏洞——就是在每次烧录游戏的时候，不管你要烧录新游戏还是删除旧游戏，软件都不能检测出卡带中已经有的游戏，也就是说只能全部重新烧。虽然一些自己改造的D卡带（或者其他一些卡带）不能支持合卡，这个功能就显得没有必要了，但是自己的支持合卡的火线卡带就说不过去了，询问了开发人员以后，了解到火线主要向玩家推销的是火线烧录器而并非火线卡。这个可以从对卡带的一些测试中看出来，首先是我烧录口袋妖怪，和前面几个卡带使用的都是同一个ROM的游戏居然在火线卡上无法运行，这让人非常的郁闷，后来还是使用了完美版本的中文口袋以后才在卡带上运行起来，存档自然也没有问题了。不过对应其他几个游戏还是没有遇到什么问题：

测试内容	游戏	测试结果
烧录游戏64M	恶魔城・晓月	2分(时间不稳定)
烧录游戏128M	我的太阳	4分钟(时间不稳定)
FLASH1M存档	蓝宝石中文	正常
FLASH512K存档	FFTA	正常
EEPROM存档	我的太阳	正常
SRAM	恶魔城・晓月	正常





火线卡效果只能说是一般，不过由于商家主推火线烧录器因此对于喜欢尝试的玩家是个不错的选择，对于很多的改造卡带和烧录卡可以通过这个烧录器来烧游戏，对于玩家群来说不适合年龄较小的玩家，使用方面会比较麻烦，对动手能力要求比较高，所以对自己没有信心的玩家要想尝试改造卡带的话可是有一定的危险性的。如果手头有不少的D卡的话，对自己动手能力非常有自信的话就可以去尝试下这个火线烧录器了，绝对用过以后有不错的感觉，不过改造卡带前还是要考虑好，毕竟有非常高的让卡带报废的可能，DIY强者的最佳选择，价钱便宜，卡带自理。要购买的玩家可以去官方网站www.gamebios.com去查看最新的价格和购买方法。

后来居上 EWIN Flash





对于现在众多的烧录卡来说没有一点自己特有的东西会变得让人很无奈，毕竟现在众多烧录卡对游戏存档方面的支持已经变得非常的完美，很少会再出现不支持的游戏出现，但是这样一来特色就变得更为重要了。EWIN这个卡带今年3月刚刚面市，到现在也不过4个月，不过EWIN却凭借自己的实力在极短的时间内就做出了自己的特色，还真是实属难得。拿到卡带后首先那火红的外包装相当的吸引人，整套卡带有一个烧录器、一盘



偶一日正玩SP，忽然发现一MM含情脉脉地望着偶，得意之余想人长得帅也不是什么坏事。半晌，她说："你手里的什么？好帅呀！"狂晕！
徐石；17；男；221300；江苏省邳州市人民医院5号楼一单元201室；兴趣：电脑、游戏、科幻、游泳

卡带还有一张工具盘。卡带做工方面也是比较精致，而且可以轻松地插入到卡带插槽里面。目前EWIN拥有以下的一些功能：

1、图形界面的操作系统
2、存档压缩技术，和全新的管理模式
3、32KB（256Kbit)的分区，支持随意添加删除ROM文件
4、游戏休眠功能
5、超级记忆棒功能
6、金手指功能
7、软复位功能
8、时钟功能
9、快捷健位可自定义







卡带给人感觉最方便的地方就是支持了随意删除ROM文件（这个功能在其他的卡带中可是凤毛麟角），更难得的是不会因为支持随意删除ROM而影响烧录时间。游戏休眠给人的印象也是非常深刻的，不管游戏本身是否支持修眠，都可以通过快捷键使用，而且还能随时回到开机画面和卡带操作画面，而且快捷键可以按照自己习惯来定义，非常的完美。另外一点就是现在卡带通过自己的专门插件可以浏览图片和.txt的文本文件，不过现在浏览文本文件还有些麻烦，要修改一下文件扩展名，但是听说官方最近已经在进行改进了，另外FC游戏也是可以直接烧入的，真是节省了转换的麻烦。时钟方面可以通过点一下烧录软件就可以完全和PC机同步。卡带的OS也是采用其他同类烧录卡不同的显示模式，支持文件夹的选择，可以把不同格式的文件分类管理，再多的文件也不会显的凌乱。记忆棒功能做的不是很好，因为使用的是在游戏区划分的1M空间来保存进度，不过好在使用了自动压缩功能，让存档可以保存更多。大家可以看看卡带使用的一些详细数据：

测试内容	游戏	测试结果
烧录游戏64M	恶魔城・晓月	105秒
烧录游戏128M	我的太阳	202秒
FLASH1M存档	蓝宝石中文	正常
FLASH512K存档	FFTA	正常
EEPROM存档	我的太阳	正常
SRAM	恶魔城・晓月	正常



卡带在GBASP上的平均使用时间在8小时左右，可以说基本上合格了。对游戏支持也比较完美，不少需要补丁的游戏都可以直接烧录，并不用提前打补丁就可以运行。金手指功能不仅可以随意定位开启和关闭按键，而且也不会出现因为修改数据过多造成死机乱码的现象。卡带的各种综合能力都是相当高，游戏支持也相当的完美，在使用中没有遇到什么问题。价位也是属于中档，适合喜欢方便、希望卡带支持更多功能的玩家，可以不用很多其他软件的支持就可以完成很多功能，而且对于经常长时间游戏的玩家有的睡眠功能帮助也是相当大，想要购买的玩家可以到www.51gba.com的官方网站查找更多新的信息。

我是打的吊瓶看这期掌机迷的，一只手看，没看到一半边角栏，手已经麻木，以为这期会把我的姓改过来，谁知道影子都没看到，我姓“董”，不姓“基”。董晓滨；19；男；157200；黑龙江省东宁县第一中学；兴趣：打电玩、听周杰伦的歌

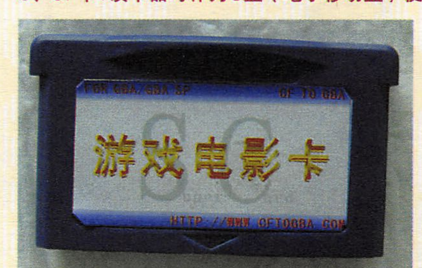
一石二鸟 CF TO GBA



CF TO GBA（简称SC卡）卡带是近期一直受到玩家关注的产品，因为它使用CF卡作为存储介质，而且不仅可以看电影还能够玩GBA游戏，因此受到大家的热切关注，它拥有以下的一些特点：



1、价格低廉，是目前市面上同容量Flash Card的一半。
2、容量大,市面上最大CF卡容量达32Gbit(4GByte)。
3、超强金手指.首创玩游戏时任意时刻都可进入金手指设置。
4、独有进度存储功能.首创玩游戏时任意时刻都可将进度存入CF卡中,也可在开始菜单将进度存入CF卡的任意文件中。
5、体积小，重量轻，携带方便。SC卡带为标准小卡，符合多数人的习惯。
6、CF卡+读卡器可作为U盘（电子移动盘）使用,烧写游戏只需拖来拖去。



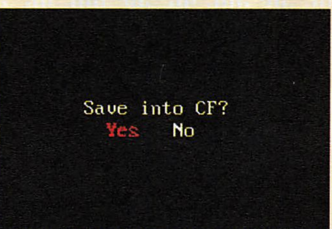
7、节省资源。CF卡可作数码相机等数码产品使用,最大节省开支。
8、支持GBA游戏、FC游戏、GBA格式的电影、电子书、漫画书、图片查看、音乐播放等功能。
9、存档的兼容性。支持所有的存档方式，存档兼容性好。
10、支持四键复位回选ROM菜单功能，支持四键复位回游戏开始功能。
11、支持各种游戏存档类型。无需手动打补丁。

对于这套卡带的灵感应该出自国外的一套卡带，我曾经也介绍过的,不过他当初使用的是SD卡带,SC卡使用的CF卡。卡带而且和ZIP卡带比较相似，就是在使用的时候把ROM解压缩到相应的空间中运行，但是断电以后ROM就会消失，只能重新复制，毕竟CF卡的速度不能达到运行游戏需要的条件，因此推出的128M和256M两种卡带就只能复制自己卡带容量以内的ROM，超过卡带的容量就无法使用了。而且他这个SC卡使用的核心也和GBA电影卡有了直接的厉害关系，也就是说他宣传的看电影功能其实是使用的GBA电影卡的技术，目前GBA电影卡的厂家已经公开声明要用法律手段维护自己的利益。而且在截稿的时候也一直没有联系到CF TO GBA卡带的负责人，他们的官方网站的论坛中也有玩家在抱怨，而且负责人也是消失很久了，目前还没有看到官网对此事的声明。

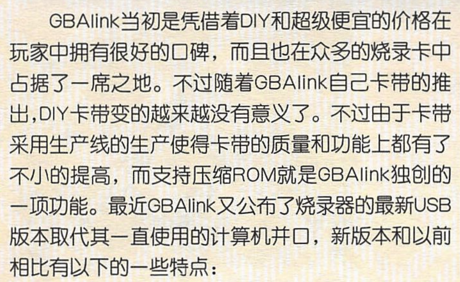
SC CHEAT CODE LIST(03/06)

全红魂	OFF
全蓝魂	OFF
全黄魂	OFF
全消费道具	OFF
全技能	OFF
全敌人图鉴	ON
怪物携带物品	全部开启
全地图	ON

这套卡带对应玩家应该是最实惠的东西，不仅可以作为电影欣赏使用，而且还可以支持游戏以及其他的相关ROM，可惜因为涉及到版权问题，现在已经听不到多少关于这方面的消息了。如果已经入手此卡带的玩家应该算是庆幸吧，毕竟GBA电影卡现在很多答应玩家的功能现在还没有实现，CF TO GBA的出现也算是对GBA电影卡的一种启迪吧。相关网站www.cftogba.com。

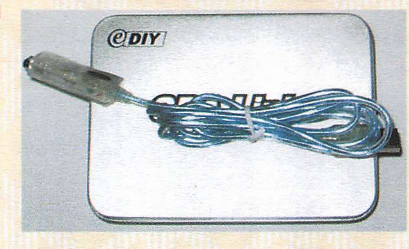


压缩王者 GBAlink



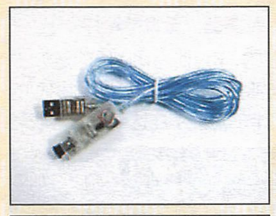
GBAlink当初是凭借着DIY和超级便宜的价格在玩家中拥有很好的口碑，而且也在众多的烧录卡中占据了一席之地。不过随着GBAlink自己卡带的推出,DIY卡带变的越来越没有意义了。不过由于卡带采用生产线的生产使得卡带的质量和功能上都有了不小的提高，而支持压缩ROM就是GBAlink独创的一项功能。最近GBAlink又公布了烧录器的最新USB版本取代其一直使用的计算机并口，新版本和以前相比有以下的一些特点：

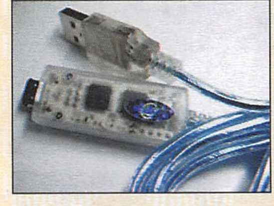




1、烧写速度特快。对于ZIP系列卡带,烧写满256M的数据仅需4分26秒,平均每烧写64M仅需67秒。
2、体积小巧，外形超酷。
3、使用方便，支持热插拔。
4、支持自己改造的FLASH卡带。
5、支持以前并口版的所有功能。
6。性能大幅提升，价格保持不变，建议零售价仍为98.00元。

除了以上的一些功能以外还能link更吸引人的地方就是对其他格式ROM的支持，可直接加载各种模拟器的ROM文件，无须复杂的手动转换。目前可以直接支持添加NES（就是曾经红遍大江南北的任天堂公司的红白机）的ROM、GB\GBC（任天堂的GAME BOY\GAME BOY COLOR掌上游戏机）的ROM、PCE（NEC公司的PC-Engine，最强的8位机）的ROM、GG（即世嘉公司的GAME GEAR掌上游戏机）的ROM、SMS（世嘉公司的Sega Master System游戏机）等众多的模拟器ROM。而且卡带也支持金手指功能和记忆棒的能力，给了玩家更多的选择余地。不过说起来还是ZIP功能最实用，毕竟买了卡带以后就都想一次烧入大量游戏，起码方便选择几个经常玩的游戏，不必为了一个游戏老烧来烧去，在ZIP功能下就算小容量卡带也可以放入超出其容量的ROM,不过ZIP卡带由于经常要解压缩ROM,因此和其他卡带的耗电量比较要高出不少，这是唯一的一点遗憾。





用最少的钱买超出自身容量的空间，而且一些主流卡带的能力都支持了，对待机时间要求不是很高的玩家的首选，可以让您体验其他卡带没有的功能。

另类玩法 EZFA



当初和EZ分家以后，原EZ的开发人员开发出的新卡带，不过随着其他卡带的大量涌入和各种新功能的出现，一直以不变应万变的EZFA已经显得没有了什么优势。一直沉默的EZFA最近开始有些耐不住了，先是使用了新包装代替原先的老包

装，新的包装在外表上要比原先的纸盒显得要好很多，不过目前EZFA卡带的功能目前还没有什么变化：

新包装　老包装

1、只需一条USB到GBA联网口电缆便可操作,更加便携,更加时尚,是您旅行的最佳伴侣。

2、配有硬件实时钟和万年历,完美体验口袋妖怪以及今后的实时钟游戏，也是第三方移植PDA类应用程序的最佳选择。

3、拥有市面上所有卡带中最快的传输速度，烧录一个64M大小的游戏仅仅需要75秒。

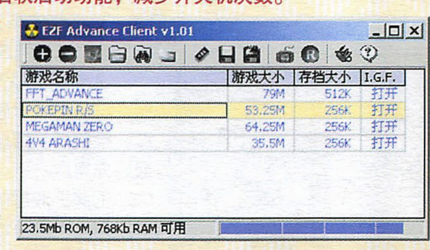
4、直接下载运行不超过2M的游戏，无需插卡。FC模拟游戏、电子书程序和GBA程序员的最爱。

5、配备硬件存档支持，完美支持现有的以及未来的所有存档方式和所有游戏。

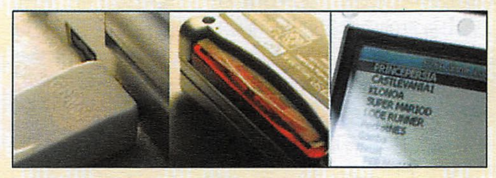
6、游戏中四键重启到游戏菜单功能；烧录完成后软启动功能，减少开关机次数。

7、使用更快更高密度的Flash芯片,流畅运行所有对速度要求苛刻的大型游戏,无需任何速度补丁。卡带容量从128M,256M直到512M可供选择。

8、EZFA电缆为以后GBA和internet互动的程序做好准备，通过EZFA，你可以发现GBA得更多玩法，更多乐趣。



现在看EZFA的功能基本上已经成了现在烧录卡的最基本配置：时钟功能也是其他卡带都支持的了，无卡运行游戏也是很多通信口烧录器所支持的了，一直被摆出来的和internet连接的功能到现在也看不到有什么具体的行动，不过好在EZFA有一个别人不曾有的功能，那就是通过软件和通信线和模拟器进行连接，然后以游戏主机做手柄，控制模拟器在PC上玩游戏。如果有喜欢用原主机的手感在PC上体会游戏的话，EZFA就是大家最好的选择了。最近得到EZFA开发人员发过来的新消息称携带记忆棒功能的1GB卡带很快就会上市，而且支持看电影的卡带也会马上上市，看来EZFA再不动点新功夫的话是不成了，让我们期待吧。如果您要购买或者了解其他一些最新消息的话可以到官方网站www.gba-toys.com查找。



烧录卡总评

蛮云：

这次可以说把市面上的一些主流和最新的烧录卡进行了一个全面的介绍，由于现在烧录卡已经可以说对存档方面的问题不用再担心了，基本上各个厂家在这个方面都已经做的相当成熟。而且在待机时间方面那种超级费电的卡带也不是很容易见到了，现在烧录卡的竞争已经慢慢转变到拼各自的特点上了，也就是说做别人没有的东西。比如现在烧录卡基本上都在做记忆棒方面的文章，但是有硬件和软件两种，这个大家要区分开来的。所以说对于购买的玩家来说主要是价钱问题，然后是看哪些卡带的功能适合自己就可以了，其他的方面已经没有什么值得顾虑的了，因为也没有什么好顾虑的，如果硬件不合格的话现在的市场根本是无法活下去的。希望这篇文章能对各位想要购买烧录卡和准备购买烧录卡的玩家有点帮助。另外感谢窗外不归云对EWIN Flash卡带提供的一些测试数据和图片。

GBA前光灯安装说明

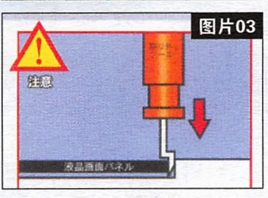
文/阿寳

虽然现在GBASP已经大行其道，但是还有很多的玩家因为已经有了GBA，而又不忍心换掉自己心爱的主机的玩家应该不在少数吧。更有因为行货小神游GBA的发售，为了享受完善的售后服务不少新玩家也选择了GBA。但是GBA的通病大家都很清楚，因为使用的是反射型TFT屏幕，在没有很好光线的时候，对眼睛的伤害可是不能小视的，尤其是还在身体发育中的玩家就更厉害了。对这个弊端以前也有不少产品：比如最常见的就是放大镜和灯，但是要命的是GBA的屏幕天生像镜子，反射问题一直不能很好的解决。而另一种比较高档的背光板也成了另外一些玩家的首选。背光板就如其意，是要在屏幕后面发光的，也就是说要把机器拆开，在原主机的后面加上一个发光板，而且还需要焊接电路甚至要给主机打孔。这里面的危险性可是要用主机生命的代价来换的，一般玩家根本上做不来的。有没有一种方便安装效果又好的产品呢？今天给大家介绍的这个就是一个非常方便的产品——Stick on Light。



图片01

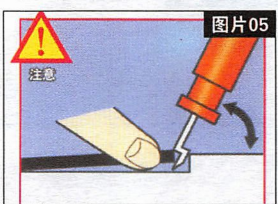

图片02



图片03


图片04

大家可以从产品的包装上（图片01）看出这个产品是日本产品，打开包装以后里面分别放着电源供应器、前光板、胶板固定板、橡胶板、螺丝刀、说明书和一张保修单（图片02）。安装前最好先清点一下，少了可就麻烦了。安装以前大家先拿螺丝刀把GBA的保护液晶的透光板拆下来，在拆的过程中大家要注意一定要把螺丝刀垂直地插入透光板的缝隙中，而且要在透光板的角落插入（图片03），当螺丝刀插入低端以后轻轻地翘起透光板（图片04）。这个时候不要着急一下子把透光板翘起来，先一点点的来，然后用手指把住敲起来的透光板边沿（图片05），慢慢地移动螺丝刀，沿着一个方向把整个透光板整个的取下来。如果大家怕伤害透光板的话可以选择不使用螺丝刀，而是用宽胶带，粘在透光板上以后用垂直的角度使劲拉下胶带，多试几次就可以把透光板粘下来。



图片05

完全取下透光板以后，先清理一下残留在GBA外壳上的双面胶，然后一定不要忘记清理好GBA主机液晶屏幕上的灰尘，确认没有问题以后我们的前期工作就算完成了（图片06）。现在要做的就是一个比较重要的工作了——上透明的橡胶板（图片07）。在放透明的橡胶板的时候一定要注意，大家先把那个透明的塑料板放到GBA原先透光板的位置上，这个塑料板是起一个固定位置的作用，以免大家在放的时候偏离了液晶屏幕的位置。然后取出透明的橡胶板，先把两个面的保护贴纸都撕下来，注意，透明橡胶板的两个面一定不能够


图片06


图片07



图片08

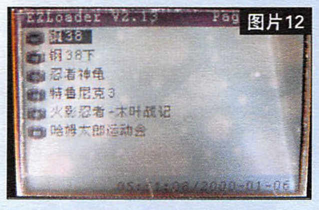
使用手指去摸，也不要随便放，一旦弄脏了就很麻烦了，不仅清理不方便还会影响使用的效果。在贴的时候要先把一个边放进去，然后一点点的放下（图片08），这个时候一定要注意空气一定要都给挤出来，粘好以后里面不能有一点的空气。如果发现有空气的话也不要直接用手去挤压，而是要把靠近气泡的那一面掀起来，然后再慢慢放下把空气挤下去，这个工作一定不能图快。粘好以后还要先确认一下透明橡胶板上是否有灰尘和手印，如果全部正常我们就又向成功迈进了一步。（图片09）


图片09


图片10

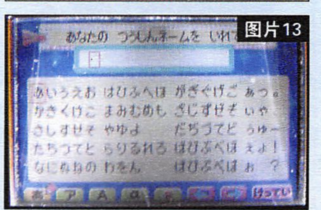
最后一个步骤就是要把前光板贴到上面，注意大家一定要先把那个固定板先弄下来。在粘前光板的时候要先把背面的保护贴纸撕下来，就是黄色贴纸的那面，一定不要先把前光板前面的那塑料贴纸弄下来，如果直接用手拿的话会留下清晰的指纹（图片10）。如果还没有把透明橡胶板外面的那个保护贴纸撕下来的话要先撕下来的说，不然可是粘不上的。在粘的时候也要像粘透明橡胶板那样先一个角放好，然后再一点点的往下压。由于前光板上有双面胶，所以在粘的时候一定要注意位置不要偏了，如果粘好再发现扣不进去再揭的话就比较麻烦了，因为已经都粘牢了硬往下揭的话就很费劲。一定要争取一次成功，万一弄坏了就只能用备用的那个双面胶来沾了。这里也要注意不能有空气混进去的说，如果没有问题的话，我们的改造就完成了。（图片11）


图片11



图片12

在使用的时候外面那层保护纸当然要弄下来了，电源供应器直接插在GBA的通信口上，不过由于电源供应器上还有一个接口，大家不用担心插上电源供应器不能对战的麻烦。而且电源供应器上的开关可以控制前光灯的开关，在不用的时候也不必经常拆卸，而另外一个可以控制光线的强弱。在晚上使用的时候效果已经接近GBASP的水平（图片12、13、14），由于使用的是和GBASP相似的技术，所以使用起来效果也是很强的，而且不会有那种反光的现象出现，也不会因为背光让屏幕过亮使画面看不清楚。因为GBA的屏幕不是背光型，它采用的是反射型TFT屏幕，强加的效果自然不好，这也就是为什么GBASP要使用前光灯的原因了。


图片13

大家在使用的时候一定要注意不要用力按压屏幕，由于有透明橡胶板的缘故用力压会直接把力量施加在液晶屏幕上，很容易让液晶屏幕损坏。另外要注意不能让水和其他液体进入前光板中；免对主机强烈的撞击；避免阳光长时间的照射等。同时在改造的时候一定要满12周岁，动手能力比较强的玩家再自己动手。有了这个周边即使不用拆机也可以得到GBASP的效果了，有兴趣的玩家可以一试。



图片14

文：CHINAGBA/MSN-04 SAZABI

VOL.3



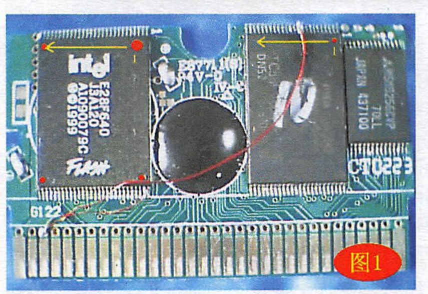
改卡学堂

特别鸣谢：烧录地带

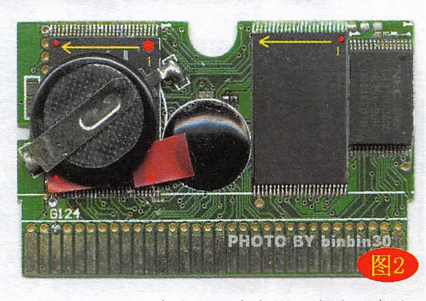
已经是第3期了，从风林口中得知本学堂的反应良好，我真的是非常高兴啊！当大家看到这期内容的时候，暑假也应该过得差不多了吧（我可是还要补课啊……惨T_T），不知有没有打算改两盘卡来玩玩呢？有的话看完这期"改卡学堂"就动手吧，时间不等人哦！



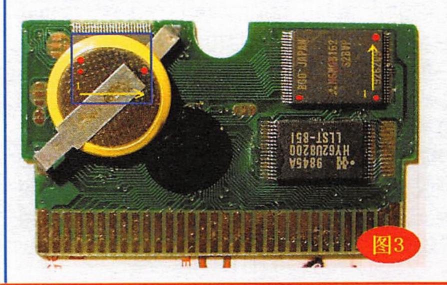
版块简介：
这里主要提供一些已确定的FLASH芯片的WE脚所在，以减少大家查找资料的麻烦。预定每期6例，配合图片说明，希望大家多多支持。



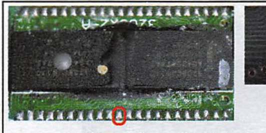
↑图1：INTEL+东芝混合卡带。左边是TSOP56的INTEL FLASH芯片，WE在第55脚，具体到图上的位置是从芯片右下角往左数第2根引脚；右边是TSOP48的东芝FLASH芯片，WE在第11脚，具体到图上的位置就是从芯片右上角往左数第11根引脚。



↑图2：INTEL+富士通混合卡带。左边（电池下面）是TSOP56的INTEL FLASH芯片，WE在第55脚，具体到图上的位置是从芯片右下角往左数第2根引脚；右边是TSOP48的富士通FLASH芯片，WE在第11脚，具体到图上的位置就是从芯片右上角往左数第11根引脚。

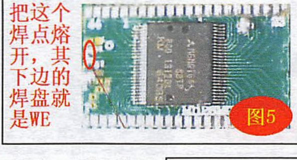


←图3：三菱不同容量混合卡带。左边是TSOP52的三菱FLASH芯片，WE在第11脚，具体到图上的位置是从芯片左下角往右数第11根引脚；右边是TSOP48的三菱FLASH芯片，WE也是在第11脚，具体到图上的位置是从芯片右下角往上数第11根引脚。

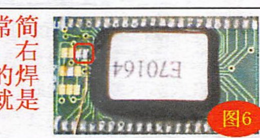


把转接板的第33脚与PCB断开（最简单的方法是切断背面的线路），它就是WE 图4

↑图4：一种比较常见的INTEL转接板，上面的是BGA封装的INTEL FLASH芯片。但因为没有焊盘，所以改造方法有点特殊，大家注意了。



←图5：某种三菱转接板，上面的是TSOP52的三菱FLASH芯片，改法还是比较简单的。



→图6：某种牛屎转接板，上面的是黑胶封装的AMD FLASH芯片，改法同样简单。



版块简介：
其实这里就是原来的“改卡小技巧”，因为两期下来发现该版块的内容涉及面越来越广，叫“小技巧”未免有点局限，所以决定更名为“知识库”，这样就能够向大家提供更为丰富的内容了。最后希望各位多多支持哦（^o^）！

1、D卡存档揭秘

熟悉模拟器和烧录卡的读者想必知道，GBA游戏的存档类型大体可以分为3种，分别是SRAM、FLASH和EEPROM（诸如密码接关这些不需存档的游戏不在我们的讨论范围之内）。SRAM存档的游戏比如《瓦里奥大陆》、《火焰纹章》等，它们的存档是保存在SRAM记忆芯片内的，并通过电池来维持；FLASH存档的游戏比如《黄金太阳》、《口袋妖怪》等，它们的存档是保存在FLASH记忆芯片里面的，但不需要靠电池维持；而EEPROM存档的游戏比如《SD高达G世纪》以及众多美版游戏等，它们的存档则是保存在EEPROM记忆芯片里面的，好像有的要电池有的不要（Z卡见得少的缘故^_^b）。不过对于D卡，可没分得那么清楚，除了少量D卡是真正采用FLASH芯片来完成FLASH存档以外，大部分D卡都只是用SRAM芯片来完成这3种存档。SRAM存档是直接支持自然不用多说；对于FLASH存档，是通过ASIC控制芯片把它转换后再保存到SRAM芯片里面去的，我们可以简单理解为硬件模拟；而对于EEPROM存档，则是通过软件打补丁的方式保存到SRAM芯片里面去。尽管像《黄金太阳》、《口袋妖怪》这样的FLASH存档游戏，在D卡里面用的多数都只是SRAM芯片，但由于已经硬件模拟成了FLASH存档，为了方便区分我们还是把这种D卡归类为FLASH存档的卡带。

2、全兼容详解

按照正常来说，改好的D卡也应该像原来一样与游戏对号入座的，即SRAM和EEPROM存档的游戏只能用SRAM存档的卡带来烧，FLASH存档的游戏只能用FLASH存档的卡带来烧。但是现在，我们已经可以把FLASH也像EEPROM存档那样通过打补丁保存到SRAM芯片里面去了，也就是说我们只要拥有一盘SRAM存档的卡带，就能对这3种存档的游戏进行全兼容。不过要注意，SRAM存档的卡带兼容FLASH存档是有一定条件的，即SRAM芯片必须要有512K或者以上的容量。从市面上的D卡来看，虽然大多数都使用SRAM芯片来完成3种存档，但是一般只有FLASH存档的卡带才能保证里面的SRAM芯片容量不低于512K。因此，为了保证得到一盘全兼容卡带，我一般推荐大家选择FLASH存档的游戏卡带来改造。可能会有读者感到不解：不是说全兼容卡带需要SRAM存档吗？没错，FLASH存档的卡带是不能全兼容，但从上面的“存档揭秘”我们已经知道，大多数FLASH存档的卡带都只是硬件模拟的，用的始终还是SRAM芯片，只要我们对卡带稍作点修改，就能把FLASH存档还原为SRAM存档。至于如何修改……限于篇幅，我们下期继续（^_^）。





版块简介：
这里是用来回答一些读者提出的典型改卡问题的地方。所谓不懂就要问，自己既然是菜鸟还怕谁嘛，能够解决问题才是王道！

说过算数，这期回答的问题全部都是读者们提出的，大家的热心参与使我感到十分高兴。而且有的读者还给了我不少鼓励与支持，这里我衷心向大家说声谢谢！不过话说回来，用书信提问的读者确实不多啊，这期的问题多数都是以Email发过来的，也许大家都耐不了这么长的时间而想早点看到回复吧（^_^）……其实呢，我是十分喜欢大家用书信向我提问的,虽然只是由《掌机迷》转发给我，但我依然能够感受到其中的热情。为了鼓励书信提问，我决定它们将受到优先处理，被刊登的几率远大于电邮提问哦！当然请大家放心，虽说不登但我还是会用电邮给您回复的。好了，下面就是我们的问答时间，Let's go！

1、问：您可否具体登出14期中介绍的“无转接板卡”和“带转接板卡”的修改过程?什么是WE?

答：文中已经有大致的修改过程了，基于它们只是作为D卡的两大种类，具体落实到不同的D卡又有不同的改造方法了，所以不需要太详细；WE我在文末已经附有名词解释。

2、问：改好的卡带可以完美支持所有的游戏吗? GBA LINK烧录器是否要邮购或网上购买? 它在各地有卖吗? 我们广东地区有吗? 具体地址?

答：完美支持我不敢包，但起码能够玩大多数游戏（当然全兼容是一个前提）；GBA LINK在今年6月已经取消邮购业务，不过它在广东是有经销的，具体地址请查看官方网站（http://www.gbalink.net/）中“购买”一栏。

3、问：是不是改卡的原则就是把WE连到金3，而原先的金3都是连在金1的? 我在用万用表测量与金1相连的引脚时发现不只有一根，这样的话怎么判断哪根引脚才是WE呢?

答：一般未改的D卡WE是与金1相连的，我们改卡的原则就是把它们断开并把WE接到金3；对于无转接板卡其实我们并不需要动用万用表的，判断WE的对应引脚最标准的做法是通过FLASH芯片的型号到厂商网站去查找详细资料，而简单点看本栏目的首个版块“WE就是你！！”实际上就可以应付绝大多数芯片了。

4、问：我的《口袋妖怪 弹珠台》打从一开始就存不了档，那我改完了再烧上是不是还是不能存啊?

答：这种情况说明您卡带的存档功能出现了问题，是硬件伤，即使改成了烧录卡也没办法解决(可以考虑更换SRAM芯片）。

5、问：请问GBA LINK能烧智慧卡吗? 我有一根GBA LINK的烧录线，还有一盘128M的智慧卡，我想知道能不能烧，谢谢了。



答：GBA LINK不支持烧录智慧卡；反倒是火线可以支持宝盒全系列的烧录,而且不需改卡，非常方便。

6、问：《指环王 国王归来》是几M的啊? 能改吗? 要怎样改啊?

答：是128M的,能不能改要看PCB才知道。

7、问：我改的《黄金太阳2》怎么会烧不起? 烧到3%就不能烧了。这块卡是三菱单芯片的（2R3232-3E5PL），而且不能擦除卡带，LINK软件提示把I/O调大，但还是老样子，并且用“自动检测卡带”检测不到FLASH卡！还有就是刚改好的卡开机时会不会出现Nintendo图标，假如出现了图标会不会出现游戏画面? 望解答！

答：从您的情况看来，卡带极有可能改错或者改坏了，因为2R3232-3E5PL是出了名的好板子，没有改不成的道理的。这卡正确的改造方法应该是把FLASH芯片的第11脚（从左下角往右数第11）挑起，然后连接到金3去，烧录时必须选择“三菱单芯片128M”；改全兼容的方法是把ASIC控制芯片右上方的三个并列焊盘中右边两个连接。成功改造后开机仍然会有Nintendo图标并可以正常游戏，由此可以初步判断自己改造是否成功。



本期“改卡学堂”到这里也是时候告一段落了，最后再重申一下我的邮箱吧，Email：gbalin@126.com，大家有什么意见、建议和问题都可以往里塞的了。咱们下期再见！

游戏修改教程基础篇

■文/魔剑士但丁

修改游戏常被那些游戏达人称之为旁门左道，说我们破坏游戏性，破坏艺术。更有甚者对我们修改一族不屑一顾，完全忽略我们的存在。我的理解是游戏是艺术，修改同样是艺术。现在的游戏都给人以"加量不加价的"感觉，别说PS2之类了，GBA一个普通RPG都觉得流程太长，在空无一人的地图上拼命踩地雷练级、赚钱，对有的玩家来说有点"自虐"的味道。为了让更多玩家体会什么是"轻松"的游戏，本期开始，向大家讲述游戏修改方法。

游戏修改并不是想象中那么复杂，大体分为2类，动态修改和静态修改。静态修改指的是通过修改ROM、游戏文件等，改动游戏原始数据，通常要求汇编、编程技术较好，本人目前也在研究，有机会再向大家介绍；另一种动态修改就是通过制作"金手指"也称Cheat，来修改内存中的数据数值，达到修改的目的。通常使用EC等工具就可实现，比前者简单的多。

修改即是：时间+经验+恒心，修改游戏和汉化游戏一样，初期会浪费大家大量的时间，所以这里不推荐初、高中生钻研；修改中有很多技巧，这些技巧可以帮助你节省大量的劳动，所以应该经常和别人交流，交换经验，千万不要闭门造车，不利于技术发展；恒心是做万事必备的，在修改中体现的尤为重要，留给大家自己体会吧。

正式修改前的必备知识

进制转换：2进制、10进制、16进制的转换。(1)2进制，逢2进一的原则，即是0、1代码，电脑，包括游戏机唯一能识别的数据，例：10加1等于11，再加一等于100。(2)10进制即是大家平时使用的计数方式，不在累述。(3)我们要做的金手指就是以16进制的形式表现的，1-9不变，10-15用A、B、C、D、E、F表示。关于它们之间的转换就不说了，不然小编要说我骗稿费了（^-^）。大家可以用WINDOWS自带的计算器进行转换（查看里选"科学型"即可），当然也可以用EC，方法后述，有数字电路一些书籍的可以自学一下具体的方法，不难，有好处的。



正式修改小教程

正式开始，我们就拿近期GBA大作"洛克人ZERO 3"开刀，主要原因是这个游戏CHT是我做的，这里偷懒了，呵呵！这里我们用GBA游戏的原因是：GBA游戏数据容量较小，搜索起来相对简单，再就是GBA游戏数量多，类型多，遍地开花，是初学者练习的好机会。

首先，打开VBA和EC，没有就到www.gbgba.com下载中心拖一个。没有上网条件的用金山游侠、GM之类的也成，不过用EC你可以把最后做成的代码放在网上让大家分享一下你的劳动成果。

先从最简单的开始。



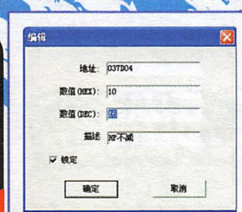
一般可以直接看见数字、数量的最好修改，例如图中ZERO的HP、生命数量之类的。这里以HP为例，先数一下有多少格体力，有点伤眼睛，仔细点千万不能错，一共16格，OK。在"查找目标"中输入16，回车。

找到300个地址，放心只要你没数错，必在这300个以内。然后找个敌人K一下，是被K，减点血。

再数一下是12，再输入12，回车，地址立即减少到2个，没必要再搜了，我们一个个试，双击第一个地址"037D04"，这个是内存中的地址，下面的是具体数值，HEX是16进制，DEC是10进制，随你改哪个，都一样。我们把12改成16，回到游戏，ZERO体力立即满了，而且不管怎么挨打都不少，可以放心闯关了。



为了防止以后地址多混淆，可以在描述里



加点东西，如：HP不减。大家可以按照同样的方法自己搜索一下，生命数量。方法雷同，先搜2，死一条再搜1，……反复，最后得到的地址应该是"36F70"把它改成数值"9"即可。

这里提醒一下大家，如果把生命改成10，你会发现花版。虽然这样不影响游戏，但可能会造成突然死机、重启、无法游戏等状况，所以大家做好金手指一定要好好测试一下，以免给使用者带来灾难。这里我先自责一下，因为我从来不测试，好在事故率较低。



有人应该已经注意到"搜索类型"了吧，8位、16位、32位，这里可不是我们之前说的8进制，16进制。这里指的是位宽，是数据存储方式8位指0-255之间的数据、16位指0-65535之间的数据、32位指0-4294967295之间的数据，一般GBA游戏16位足够了。修改时也不能超过数据上限，否则就会数据溢出。改造游戏也要尊重客观规律。

这次给大家介绍了点基础知识和简单的修改，下期介绍低阶搜索和内存编辑，进阶篇--再见。

精致的时尚

与索爱T618的亲密接触

■文/小沛

说到时尚的手机，真是太多了！外形华丽的翻盖手机、造型独特的横板娱乐手机、功能强大的PDA手机，还有数量稀少的概念型手机等等。由此可见，时尚在手机领域是一个宽泛的概念。索尼爱立信T618也是一款时尚的机型，但是显然它不属于以上任何一个种类，T618走的是一种外表近乎朴素但是很有内涵的路线。在今天这个科技日新月异的时代再说这款手机似乎有些过时，其实不然，作为索爱2003年的主打产品之一，T618时尚的直板机型在今天看来依然是魅力十足。优美的整体线条，端庄而不失典雅的外形，富有金属质感的银黑色外壳共同勾画出了T618特有的时尚前卫魅力。而且T618体积只有102×44×19mm，重量也只有95克，这对于一款拥有摄像头的手机来说，已经是显得十分小巧了。因此，索爱T618绝对是一款能够长久保持新鲜的时尚之选！

项目	参数
网络频率	GSM GPRS；900/1800/1900MHz
外壳颜色	瀑布银、深湛蓝、烈火红
尺寸/体积	102×44×19mm/82cm3
重　　量	95 克
屏幕显示	65536色STN屏幕；128×160像素
通话时间	5-12 小时
待机时间	170-325 小时
影像功能	QuickShareTM（快享）
	数码相机，支持彩信
	DJ图片/墙纸
娱乐功能	32和弦铃声
	内置3款游戏并支持Java/Mophum
	游戏下载
移动QQ	多个主题界面

项目	参数
通讯功能	红外线端口
	蓝牙技术
	电子邮件
	日程表、通讯录数据同步
	WAP 2.0、GPRS无线上网



从以上的手机参数可以看出，T618可谓是“麻雀虽小，五脏俱全”。除了彩屏、和弦、JAVA游戏这些现代手机必备的功能，以及前卫的拍摄功能之外，T618更具备了蓝牙、红外、GPRS等超强的通讯连接手段。在同类型的手机之间，个性化的娱乐更是显露无遗。以下我将就这款手机的娱乐功能作一个简要的介绍。

娱乐第一招：快速分享

索尼爱立信T618是一款具备QuickShareTM（快享）的产品，它的基本理念是利用T618的影像功能，以最方便快捷的方法，通过手机与周围其它设备如个人电脑、PDA等，与朋友或家人分享你所拍摄的影像。这也许就代表了索尼爱立信倡导的一种全新的快速分享生活的方式。结合“快享”这一理念，T618提供了更强大的功能，如数码相机以及多样化的蓝牙支持等都使得影像应用更为简单便捷。你只需按键两次便可完成照片拍摄，并轻松进行影像发送。T618内置的MMS工作软件，便于各类影像信息的编辑和创作。全新的用户界面提供了12个醒目的动画图标和丰富的色彩，带来直观而又方便的使用体验，更有快捷键可以登陆互联网，进一步提高了影像传送的效率、扩展了影像应用的空间。T618不仅充分满足了用户的通话需求，更有移动QQ、墙纸和游戏下载，音乐铃声编辑等各项功能，而且这一切都是可以快速分享的。可以说T618更注重人与人之间的交流，这便是它成功的第一步。



娱乐第二招：强力周边

T618的周边配件也是其与其他手机竞争的强有力工具。具有蓝牙功能的MP3播放器以及为了方便进行夜间拍摄的闪光灯，都是喜欢娱乐时尚的朋友们不能缺少的东西。试想一下，耳朵上挂着蓝牙耳机，手中握着可以夜间拍摄的手机……哇！作为一个追逐时尚的年轻人，我实在是受不了了！

娱乐第三招：互动游戏

由于T618支持蓝牙，支持Java平台，还支持Mophun游戏平台，因此它可以下载更多的应用软件和游戏。而且这款手机的游戏功能可谓非常强大，光是65536色，128×160像素的画面就让人看得如醉如痴，加上每款游戏都有不错的素质，另外还支持蓝牙或者红外线对战，更使这款手机的游戏拥有过人的魅力！好了，闲话少说。下面我就为喜欢随身娱乐的玩家们介绍几款T618的游戏吧。

DOOM



电脑和家用机上的第一人称射击大作！移植到了手机上之后素质究竟怎样呢？当然还是一样的火爆啦！也许原先的恐怖气氛会有所减弱，但是就一款手机游戏来说，已经很好了。

合金弹头



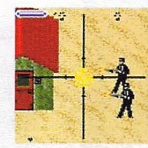
合金弹头？没错！就是SNK PLAYMORE的合金弹头！不但武器忠实再现，营救人质和乘坐坦克也都可以！人物更加Q版，但是游戏的火爆程度，可是一点也没有减弱哦！

武士杰克



又是一款由家用机移植过来的游戏！整部游戏沿袭了家用机的风格，人物造型和攻击方式也都极其类似！看来手机也能够有着非凡的表现，这绝对是一款值得通关的好游戏！

CS（反恐精英）



真是太恐怖了！别看手机小，可是什么游戏都敢做啊！连CS这么大名鼎鼎的游戏都上了手机的游戏平台了！当然，画面表现极其一般，只不过可以无聊时找找打CS时的感觉罢了。

3D重金属战记



究极华丽的FPS游戏！画面完全仿照3D制作，就连游戏场景也是可以360度任意旋转的。机体和环境的设计比较逼真，加上震动的感觉，的确有种真在驾驶机器人战斗的感觉！

水管工



这是一款益智游戏。游戏方法很简单，就是根据提供的各部分水管部件，将水管的两头连成通路。说着是很简单，但是玩起来就不是那么回事了，自己挑战一下看看吧！

后记 索爱T618是一款设计简洁明快，并将各种时尚要素一网打尽的前卫手机。当然，索爱的另一款手机T628，在沿袭了T618简洁的外观设计的基础上，在功能上进一步强化。有机会的话，我将向读者做进一步的介绍。

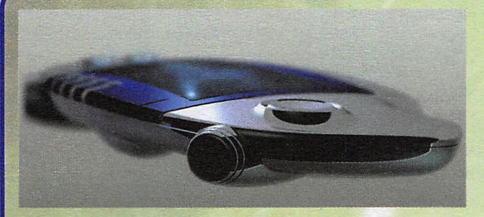
掌上风暴

vol. 6

文/安娜



叫板N-Gage——Gizmondo发售在即





曾在今年CeBIT和E3大展上谋杀无数记者菲林的手持游戏数码终端——Gizmondo近日即将在英国发售！这款强大的掌上设备不但可以看电影、听音乐、打电话、玩游戏，而且它还具有拍照、摄像、上网、蓝牙、GPS全球定位功能，几乎目前掌上设备所有能够实现的功能全部被Gizmondo集于一身，真可谓数码小强，即小又强！这个前无古人的数码小强硬件配置也空前豪华，主机使用了微软WindowsCE.NET（一种特殊的PocketPC系统），采用了ARM9 400Mhz CPU，解析度320×240的2.8英寸65536色TFT液晶屏幕，同时它还可以使用MMC/SD卡扩充内存。目前这款主机已经在英伦大陆紧锣密鼓准备发售事宜，不日即将现身市场。预计发售价格将在350–400美元，估计大陆水货价格不会低于4000元。

另外，Gizmondo的开发公司还与欧洲著名的数码音乐发行商OD2签署了协议，想借助OD2在欧洲的号召力为Gizmondo推波助澜。不过到底这款游戏无线设备发售后的命运到底如何，现在还不得而知。不过可以肯定的是，如果缺少主力游戏厂商的支持，即使硬件配置比宇宙飞船还高也是白搭……

硬件配置	
系统	Windows CE.NET
屏幕	2.8英寸65536色TFT液晶屏幕
解析度	320×240
CPU	ARM9 400Mhz CPU
扩展插槽	MMC/SD

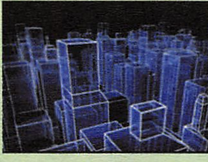
主要功能

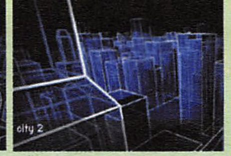
- 电话功能
- 2D、3D游戏
- 播放MPEG4影像
- 播放MP3音乐
- 网络功能
- 30万像素数码相机
- GPS全球卫星定位系统
- 收发彩信
- 蓝牙功能

首发游戏一览

CITY

一款独特的GPS游戏（全新游戏类型），利用主机GPS功能进行游戏，还可多人无线联机游戏，具体玩法未知。





掌机是我的最爱，自从有了女友之后却不再碰它。李卓朋；14；男；678600；云南省瑞丽市地税家属区第五幢第五家；兴趣：玩掌机、看掌机迷、和女友逛街　雪人：不是吧，有了女朋友就甩了掌机！　飞月：至少你是没机会实现这种事了！　雪人：——！





COLORS

本作是一款格斗游戏，主角是黑人男性，为地下格斗之王的荣誉而战。从画面上看，本作似乎走了热血风格的路线。





STUNTCAR EXTREME

精彩的赛车游戏，梦幻场景，多视角选择和爽快的速度感，E3展上，Gizmondo的开发公司便以此游戏作为演示游戏。

手机游戏面面观

衡量一个游戏机种成功与否，最主要就是看它的主机销量高低，也就是平台普及量是否占绝对优势。很多朋友都认为目前最成功的游戏主机是PS2或GBA，究其根本，就是因为这两种主机目前在游戏市场的普及程度绝对占压倒优势。如果我们换一个角度，不强调游戏主机，而是从能玩游戏的电子设备入手去比较的话，那么PS2和GBA这两种平台就算不上市场霸主了，与我们日常生活密不可分的手机才是真正的NO.1!



无疑，手机作为一款可以玩游戏的电子设备，全世界近十亿台的普及量，当之无愧地成为业界最大的游戏平台，游戏开发行业最大的金矿，几乎所有的游戏厂商都在争先恐后的打着它的主意。不过令各大厂商比较郁闷的是，目前手机业界还没有一个占绝对主导地位的操作系统，各种手机系统多如牛毛。除了Symbian手机系统和Windows Mobile手机系统在手机市场上普及稍广外，其他系统根本没有什么影响力，即使是这两款主流系统，市场占有率也仅有30%左右，这还要归功于Symbian系统的东家——诺基亚公司在手机市场的强大影响力。本来在诺基亚公司控股Symbian系统以前，Symbian系统当时正如日中天，大有一统手机系统市场之势，但正因为诺基亚公司的加入，使得其他各个厂商不愿受制于诺基亚之下（特别是摩托罗拉），因此多家已加盟Symbian的公司纷纷推出这个阵营，现在除了诺基亚、索爱和西门子外，其他厂商都比较青睐微软的第三方Windows Mobile手机系统，因为老比尔只做系统，还没有入侵手机整机市场的野心，手机厂商觉得他比诺基亚更让人放心……

不过，不可否认的是，目前手机游戏在人们日常娱乐中的作用变得越来越重要了，稍加注意，你便可以发现，在地铁、公交上做聚精会神状把玩手机游戏的人越来越多了，人们的游戏方式也开始发生转变。现在手机游戏的种类很多，但归根结底不外乎以下几种：

硬件嵌入式游戏

这些游戏在手机出厂时就被厂商固化在芯片中了，也就是我们常说的手机内置游戏。由于一个厂商旗下有多种手机产品，配置高低各不相同，而厂商为了节省重复开发的成本，往往将这些手机统一固化相同游戏，所以一般这类游戏都比较简单，比如诺基亚的贪吃蛇游戏就是一个最好的例子。

短信游戏

短信游戏说白了就是文字游戏，手机用户发送一条信息到某个号码，这个号码对应游戏供应商的服务器接收这条消息后，执行一些操作然后返回一条带有结果的消息到游戏者的手机中。多为问答方式，而且短信花费不菲。

WAP浏览器游戏

目前几乎所有手机都有一个WAP（无线应用协议）浏览器。WAP本质上是一个静态浏览器，非常像一个简化的Web，是专为移动电话低带宽而优化设计的。只要我们用手机WAP进入游戏供应商的WAP网址，然后选择自己想玩的游戏即可，也可将游戏下载后存在手机里玩。





J2ME游戏

J2ME游戏也就是我们常说的Java游戏，J2ME的全称为Java2MicroEdition，它是一种针对移动电话和PDA等小型设备的Java语言。尽管J2ME与台式机中的Java相比功能要弱一些，但它用于移动电话已绰绰有余，并且控制界面要比SMS或WAP好的多，还可以使用电子图形动画，游戏的效果已经与FC不相上下了。另外J2ME已经成为一个许多厂商支持的行业标准，前途相当光明。





BREW游戏

BREW是Binary Runtime Environment for Wireless的缩写，是CDMA最大"幕后黑手"高通(QUALCOMM)公司为无线数据应用程序开发和执行提供的通用内容。目前国内CDMA游戏大多基于BREW，游戏质量与J2ME游戏差不多，属于一个水平。从画面上来看，该类游戏的质量应该还可以满足部分大玩家的需求。

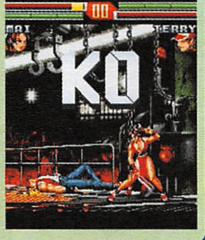

魔幻城堡2



Symbian游戏和Windows Mobile游戏

这两种游戏都是基于C++语言开发的，虽然开发方式不同，但内核是一样的。这方面微软吃了个暗亏，谁让当时vc6设计的这么开放，结果被敌人拿去做武器了。目前这两种手机游戏声音、画面效果在手机游戏中是最强的。





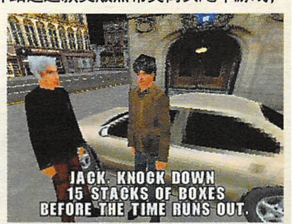
最后，大家切记，光认清游戏种类是没有用的，还必须要有对应游戏的手机，现在市面上一般的手机都可以运行前四种游戏，如果你对后两种游戏感兴趣的话，那就快去买部CDMA或智能手机（Symbian&SmartPhone）去吧。

本月PDA游戏TOP4

Street Duel

游戏类型：RAC
上市日期：2004年7月
官方网站：http://www.pixelogic.co.uk
适用机型：Pocket PC

先前本刊曾经为大家介绍过这款美版黑帮类街头飚车游戏，不过当时它还是Beta测试版。现在，它终于推出了正式版，经笔者试玩，发现它与世嘉游戏“疯狂出租车”十分相似，又有些像著名的暴力游戏“盗车贼”。虽然此游戏的身上存在着明显的抄袭痕迹，但能模仿的如此神似也实属不易。在游戏中，游戏者既可以进行各种类似疯狂出租车里的趣味游戏，也可以选择剧情模式与电脑操控的敌人展开街头追逐战，利用一切手段让敌人的汽车报废……



Nine Hole Golf

游戏类型：SPG
上市日期：2004年7月
官方网站：http://www.omnigsoft.com
适用机型：Pocket PC

一款非常漂亮的3D版高尔夫游戏，画面效果相当出色。游戏中共有6位角色可供我们选择，游戏全程使用了即时多边形制图。游戏中，球的飞行轨迹，风向、风速的变化，每个细节都被刻画得细致入微。游戏中，我们还可以选择加入俱乐部，进行大循环联赛，挑战史上最强花红奖金。同时，本游戏收录的游戏场景也非常漂亮，让我们仿佛置身于“十面埋伏”之中，莫非也是张导……

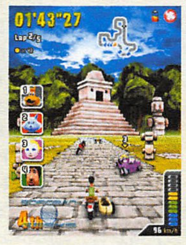


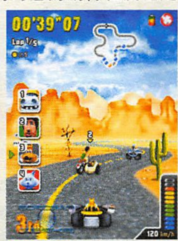


Crazy Kart 2

游戏类型：RAC
上市日期：2004年7月
官方网站：http://www.int13.net
适用机型：Pocket PC

Pocket PC版玛莉奥赛车——疯狂卡丁车推出新的版本了！这个游戏自去年秋天推出后，就一直升级不断，不是加入新角色，就是加入新赛道，可见厂商对它的期待程度还是很高的。现在它正式的第二代作品终于到来了，新一代作品中，玩家除了可以使用传统赛车外，还可以使用各种奇特的摩托车，而且游戏角色也增加了多位。新一代游戏的画质比第一代有了质的飞跃，画面刷新率达到了60FPS，比第一代30FPS的刷新率整整高出了一倍。此外这个游戏还支持4人无线对战，玩家只需用WiFi或蓝牙与同伴的Pocket PC连接以后，便可以体验无线同乐的超快感！





Moon Child

游戏类型：ACT
上市日期：2004年7月
官方网站：http://www.klaar.com
适用机型：Pocket PC

一款改编自同名动画的动作游戏，游戏中我们扮演一位月球来客，不过这个外星朋友的样子实在不怎么样，竟然像一只老鼠……我们需要闯过一道道险关，目的是为了拯救月球。游戏中我们除了有跳跃这个基本武器外，还可以借助各种道具消灭敌人，有些关卡我们还可以得到飞行器遨游太空，游戏画面、音效都可圈可点，共有13种难度，四大世界可供我们选择。值得一提的是，这款游戏支持640×480像素和320×240像素两种显示分辨率，这是自微软推出新的Windows Mobile系统后，第一款支持640×480像素显示分辨率的游戏。





本月手机游戏TOP4

热血战车

游戏类型：SLG
上市日期：2004年7月
官方网站：http://www.nmprod.com
适用机型：诺基亚6600、7610

热血战车是一款全3D的战斗、策略游戏。游戏画风清新幽默，画面火爆刺激，堪称3D版的“疯狂坦克”。游戏中，玩家可以自己组织战队，参加在世界各地举办的坦克大战比赛。游戏中，共8种形色各异的战车供玩家选择，并有多种特殊道具在战斗中可以使用。本游戏有多种单人、多人游戏模式。在单人游戏中，共有2种游戏模式和3种不同的AI难度可供选择。多人游戏则支持"热座"和蓝牙两种模式，热座模式即两个玩家可以在同一台手机上对战．蓝牙模式则是两个玩家通过蓝牙联机，在两台手机上对战。另外此游戏还支持下载新的战车和地图，进行游戏升级。





三国演义之英雄出世

游戏类型：A·RPG
上市日期：2004年7月
官方网站：http://www.javagame.cn
适用机型：诺基亚6600、7610

国内手机游戏厂商数位红这款最新手机游戏大作终于面市啦！游戏参照中国名著《三国演义》内容，以黄巾之乱为开篇，刘关张三位英雄的事迹为故事主线，将《三国演义》中黄巾之乱、温酒斩华雄、三英战吕布、斩颜良诛文丑等段落一并收录，让你可以用自己的双手重新演绎这段经典故事。毫不夸张的说，这款游戏可以称得上是手机版真三国无双，游戏的画面超华丽,各种必杀技火爆异常。游戏中添加了策略类与即时战略内容,玩家即可单独操作刘关张三兄弟中任意一人，也可随时在三人中自由切换。一款不可不玩的手机游戏，强烈推荐！





金属咆哮 2

游戏类型：STG
上市日期：2004年7月
官方网站：http://www.mapps.net
适用机型：诺基亚6600、7610

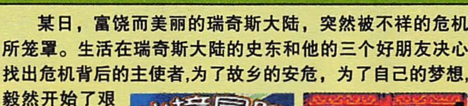


这个游戏发生在未来，故事是在火星人与地球人之间发生的。2055年某日，火星人突然侵略地球，他们只用了短短3个月便将欧洲、美洲、太平洋地区全部占领，只有喜马拉雅山的山脉里还藏有少量的地球人游击队在坚决的反抗着，玩家便是这些幸存者中的一员，为了拯救人类，我们必须投入这场战斗！虽说故事有些老套，游戏中玩家除了可以使用各种常规武器外，还可以得到各种机甲设备来加强攻击力，而且每关的BOSS也各具特色，玩家必须运用不同的策略才能将他们一一击败。



仙境冒险之天空的阴影

游戏类型：RPG
上市日期：2004年7月
官方网站：http://www.mapps.net
适用机型：诺基亚S60系列



某日，富饶而美丽的瑞奇斯大陆，突然被不祥的危机所笼罩。生活在瑞奇斯大陆的史东和他的三个好朋友决心找出危机背后的主使者,为了故乡的安危，为了自己的梦想，毅然开始了艰辛的冒险……这是一款最新的国产原创角色扮演手机游戏，清新别致的游戏画面,丰富多彩的全中文对话，紧张炫丽的战斗，保证你一经上手便欲罢不能！另外这款Symbian系统角色扮演大作的美工设计十分精致，角色造型、场景勾画的精美程度不亚于日韩卡通，在它的身上让我们重新看到了国产游戏的希望！



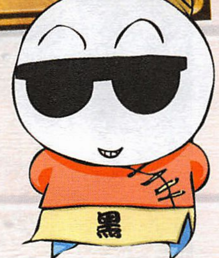


雪人，本小姐听男同学常说你很重女轻男，不知这回我是否有幸能够被你挑选上，刊登在PG上？邬晓倩；16；女；210003；江苏省南京市鼓楼区将军庙28号2单元601室；兴趣：游戏、体育　雪人：其实俺也不是很重女轻男，只是有那么一点儿而已！　众男生：d-_-b+@_@!



玩家手记

雪人聊天室



雪人的表情	
⌒_⌒	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
--!	安静ing
-⊙-	笨蛋

慕红颜

虽无青梅竹马情，但有君子好逑意。
易得仙家无价宝，难得人间有情人。
爱卿娇小婀娜态，惜卿不让须眉志。
但求执子纤纤手，相望白发犹觉新。

1、截稿后不久立刻上网乱转，却忽然看到李可文先生不幸早逝的消息，一时无语。回忆此公昔日风采，禁不住黯然神伤。然逝者已逝，俺唯有在为逝者哀伤后，祝福天下像可文先生一样辛劳在模拟汉化界的人们一生平安！

2、7月的北京真的很热，而与之相比，7月掌机游戏市场的温度也毫不逊色。虽然《FF1＋2》与《合金弹头》的延期令一众FANS伤心失望，但是随后推出的多款新作却还是足以让玩家们挑花眼。当然，随着《FF1＋2》的发售，新一波软件热潮又将袭来！俺的钱包啊，555！

3、趁着周末没什么事情跑了一趟游戏市场，结果居然没有挑中任何游戏。无聊之余却忽然发现一个星之卡比的玩偶。买回后不久即被飞月发现，于是卡比充公，看来俺还得再跑一趟啊。



4、上期的《仓鼠太郎大记事》作者是转生之炎，在这里向她表示歉意了！虽然她已经原谅了俺，但是还是要再次致歉！

5、最近工作真的是很忙，几乎连洗件衣服的时间都没有了。不过，能够于午夜过后在编辑部里一边听着令人陶醉的《东爱》配乐，一边喝口红茶，这大概就是一个工作狂最好的休息方法吧？

来自辽宁省海城市高一凡:PSP上市后，GBA是否会被淘汰呢？
来自东北的雪人：个人认为即使PSP上市，GBA和SP在全球范围内也不会很快被淘汰，毕竟其性价比还是比较高的。而且PSP上市后价格不会太低，很多玩家可能短时期内不会有能力购买。当然，从长远来看，GBA被淘汰是必然的。

来自辽宁省大连Danneo：请问雪人的聊天室怎么进，是写信、发E-MAIL、还是QQ呢？我的QQ是312497924。
来自东北的雪人：最好是写信或发E-Mail。来信请寄北京安外邮局75号信箱　掌机迷　雪人聊天室收；E-Mail：pg@vgame.cn。

聊天室规则

亲爱的聊天室用户：

您好！欢迎光临雪人的聊天室，雪人非常荣幸能与您一起共同度过有掌机和《PG》的每一天。为了节约聊天室的资源和本聊天室管理员的时间和精力，以及避免一些不必要的麻烦，特制定本聊天室的规则，具体如下：

1. 本聊天室无需注册，所有用户均可以自由进入本聊天室聊天。
2. 本聊天室旨在为志同道合者提供交流感情的空间，恕不解答各种关于游戏软硬件方面的问题。（这种事情要去找云云，否则他可能会失业的哦！⌒_⌒）
3. 以下行为不受本聊天室的欢迎，当以下行为出现时，您的发言将被屏蔽。
1）发表反动、色情以及其它违反国家法律规定的言论或使用含有反动、色情、以及其他违反国家法律规定的用户名或昵称。
2）发表谩骂、辱骂及包含人身攻击言论或使用带有性别歧视、种族歧视、信仰歧视、个人侮辱、自侮辱、宣扬暴力、色情、猥亵等或其它违反国家法律以及社会公德的不雅用户名或者昵称 。
3）重复发表相同或类似的聊天内容或连续地漫无目的地使用符号表情进行刷屏，影响其他用户聊天。
4）其它可能引起聊天室内用户强烈反感或影响其他人聊天的行为。
4. 聊天室用户可以随时向雪人报告聊天室的bug，以便俺能为广大掌机迷们提供更好的服务。

15期的封面很像大象哥耶！（黑了点）喂！雪人，是不是你强迫偶最崇拜的象哥脱衣服，并让他躺在那危险的木板上还让他装酷？！（不过象哥做“电击”很累，休息一下也好）

木子：研究！杂谈！——绫小路sama，木子喜欢你的文笔，请继续努力！本期《SF》就是最好的例子！虽然这是木子第一次寄卡，但木子每期《PG》都有买哦！看到边角栏上关于《PG》封面的问题，木子想说两句：《PG》的独特封面也是《PG》的亮点之一，难道深爱《PG》的各位看到第N期《PG》封面和别人重复，心里不会不舒服吗？

绫小路义行：谢谢你对偶的支持哦，可爱的女孩子！

来自东北的雪人：嗯，的确如此。我们希望用更多的原创来给读者大人们以惊喜，希望各位读者大人们能多给我们提一些宝贵的创意吧！

来自重庆九龙坡区邱文皓：增加一个“下期预告”在最末页，既能方便玩家，又能方便各位小编大哥。

来自东北的雪人：这本来是个挺好的提议，可惜日本的游戏厂商总是随便就把游戏发售日延期，所以我们也不能随便就预告了！

来自福建省龙岩市王智琼：进入高三了，我的GBA也许要和我说BYE BYE了。

来自东北的雪人：还记得古龙先生曾在《离别钩》一书中说，用离别钩，只不过为了要相聚。王读者之所以要和GBA暂时说BYE BYE，应该也是为了和他再相聚吧？希望你与他再相聚时，也还记得《PG》这个朋友！

来自广东省曲江县梁峰：某日去一同学家，发现飞镖盘上贴着一个微胖的男人的照片，当时正被飞镖钉着鼻子呢。我便问：“这是谁啊？”同学答道：“雪人啊！我从第一期开始寄卡，一次也没上。把他光盘上的样子拍下来，扔他解恨啊！”顿时笑倒。唉，不要伤心啊，雪人（笑得眼泪流出状），哈哈……（忍不住了）

来自东北的雪人：俺说怎么这几天都睡不好呢？原来有人在……这可是会耽误《PG》制作的大事哦。读者大人们，如果你们对近期的《PG》不满意的话，就找陪葬俺的人算帐吧！呵呵！

来自福建省泉州张逸鸿：《掌机迷》编者是不是认为《掌机迷》不好呢？为什么在回函卡上写你觉得本期最差的文章是……这叫众位忠实的读者怎么写得下去？雪人，你倒说话呀！

来自东北的雪人：客观地说，掌机迷不是十全十美的，因此还需要读者大人们的帮助和指正，希望广大读者们能够不吝赐教！让我们一起把《PG》做得更好。

来自浙江省湖州市施展：雪人，你在《雪人的聊天室》里的形象变了，衣服上多了个“黑”字，还打了补丁，笑容也更阴险了。是不是某位与你不和的小编干的，快把她找出！

来自东北的雪人：呵呵，有人和俺不和吗？俺倒是觉得这个形象满搞笑的呢。话说回来，大家心中的小编们又是啥样子的呢？欢迎各位读者大人投来你的画稿哦！

来自浙江省温州市郑朝元：现在JS不是提价，而是提高XM，即容量。所以你们要保护玩家哦！这已是第二次说了。求求你们加入容量，为了只能在《掌机迷》里找答案的人，求求你们了！

来自东北的雪人：放心，保护玩家是我们的职责之一，游戏的容量已经在资料条中加入了，请读者大人们上眼！希望大家齐心协力，斗败奸商！

来自贵州省贵阳市王磊：我还是老话题，赠品。贵刊在同等刊物的内容上已经很好了，如在赠品方面再加强就完美了，总觉得赠品不好就少了什么似的。

来自东北的雪人：现在各种杂志送赠品的越来越多了，读者大人们的口味也在不断提高。各位读者大人都喜欢啥样的赠品，不妨来信或在回函卡里和俺说说吧！我们一定尽力满足读者大人们的要求！

来自上海草莓宝贝：1、回函卡太小了呀！其实可以做折叠式的回函卡啊！

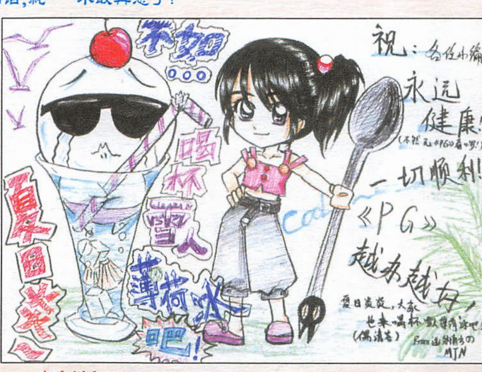
2、也应该推荐一些MM玩的游戏啊！像类似于这期的《传说的斯塔菲》这样的游戏就很适合我们啊！

这期赠送的精灵记事本真是太棒了！无论从封面到纸张再到内页的画面质量全都是一流的！可惜就是薄了点！嘻，另外，一个月才一期《PG》太不过瘾了！雪人啊，可不可以将《PG》改为周刊啊？拜托啦，拜托啦……

来自东北的雪人：1、我们已经在考虑这个问题了，相信很快会给读者大人们一个满意的答复！

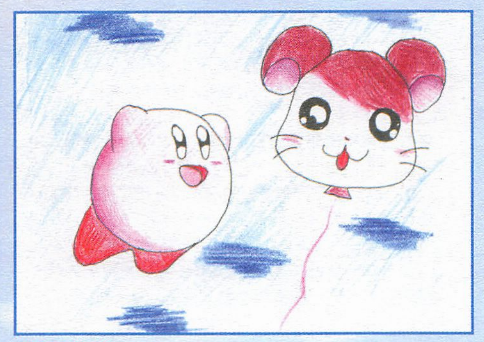
2、我们一直都有推荐，其实15期的仓鼠太郎也是很适合女生玩的，希望广大女生玩家能够喜欢。

周刊、周刊！那样的话俺会……好可怕啊，俺不敢再想了！



↑**广州市MJN** 世界上最可怕又最可爱的生物果然是……

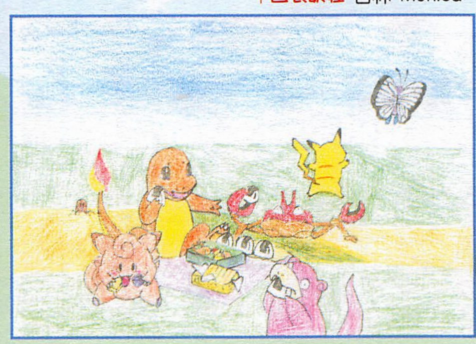
任性贴图区



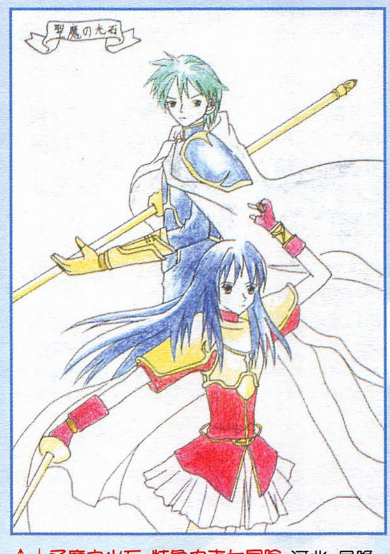
↑圆圈物语 上海 郑辰



↑口袋妖怪 吉林 Monica



↑野餐 南京 李敏燊
众口袋妖怪在大吃大嚼却只有皮卡丘追逐巴大蝴。



↑↓圣魔之光石 特鲁内克大冒险 河北 星隐
虽然是临摹稿，但作者画功不俗，所以还是登了！





↑飞月　重庆 风生谁起　这幅画被飞月自己收藏了！作者另一幅《夜中加戈》也非常优秀，但可惜因版面所限，这次就没有办法刊登了。

↓元气史莱姆　广西 庞浩然



→高达SEED　黑龙江 王建平



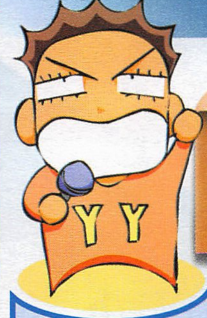
↑牧场物语　吉林 Monica 牧场物语全家照，连小动物们也来一起亮相^_^。最后请作者与本刊联系。





飞月
灌水

本期贴图区优秀稿子不断，取舍起来真是难办，但可惜的是不少画稿不合要求，非常遗憾。在此向大家说明一下，由于画稿和信封很多时候都分开了，所以大家一定要在画稿背面把自己的信息和联系方式写清楚，此外为了扫描更加清晰，请大家用稍厚点的纸张，并且不要用黑铅笔作画。



问答无双

少年不知愁滋味 为赋新词强说愁
岁月在流逝，我们在成长，可是，又有谁能够记住那些流金岁月？那些让我们一想起就会感动得浑身颤抖的日子……



◆ 云云你好：

本人是一名穷玩家，为买卡喂养GBA，已是两袖清风了！但仍想在今年暑假入手一个烧录卡，SO特此请教几个问题：

NO.1：XG2TURBO有128M的吗？

NO.2：那些烧录卡电池没电,但SMS 1或2 代替保存记录的？

NO.3：可爱的云云，偶知道你是最好的了。如果你知道那些优秀的,价格低的,且能支持各种游戏和各种游戏的记录方式（当然容量大一点更好）的烧录卡,你一定会告诉偶的,对不对?好了不打扰你工作了,我会在买卡前耐心等待你的答复的。谢谢！

From："萨拉族的萨拉" <sarahzala@sina.com>

——1、有啊，128M卡多的是。不过最近出了种PLUS卡，可以换电池，倍儿方便，多多关注。

2、SMS1代不能进行无电卡的记忆备份，但是2代采用了复位键的设计让无电卡记忆备份成为现实，让人不得不想起崔大哥的那歌：不是我不明白，这世界变化快……

3、这卡嘛，我就不推荐了，你多看看掌机迷。

◆ 云云你好：

前几期中提到仙剑的移植版本,我十分感兴趣!但一直都没时间发邮件给你!我找了许多地方,都说早没货了!（我发现只有电软的广告上才有卖仙剑的,其他则没有!这是什么意思呢?是巧合吗?)不知您有没有办法买到仙剑GBC版本!另外听说GBA版本也在开发中!不知什么时候能完工呀！好期待呀！

From："研" <jyjqswyz@21cn.com>

——哟，又是仙剑…… 这广告和我们的介绍完全是巧合，朋友，你别急！广东卖仙剑GBC卡的地方多，托朋友找找。至于GBA版……看样子是无限期延后开发了。别对这作指望，没有钱的事，没几个人能做好，你要说以前土星上的仙剑奇侠传，那是移植版啊，可投入多大？日本那边专门请了台湾的人去做音乐，还改进了画面，这一来，可就不是小数目了，虽说GBA开发投入较小，可有谁愿意来搞？



◆ 云云你好：

我在看过这几期《PG》后，觉得SP很有发展的潜力。打算在近日购入一台SP，但我现在仍有一些关于SP的问题向你请教.1、原装的SP在我这里卖950元，是否合理？2、听说SP的背光灯是一种小型节能灯，不知SP的背光灯寿命多长？烧了怎么办？3、SP能否不用SP来替电池充电？如果能的话需要什么配备？价格多少？4、还有那记忆棒,不知能储存多少个游戏记录?能保存多长时间?在这里先谢谢你，并祝你万事如意。我的QQ：312172353。

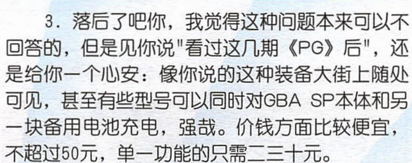
From："哈克龙" <lp.peng@tom.com>

——1、贵得合理。砍下100差不多，实际价应该在800元左右。

2、非背光灯，SP照明乃前光也，这个目前似乎还未见有前光损坏的实例，而且市面也未见有现成的前光灯卖，估计坏了也只有默哀了，不过老任机器一向皮实，我有台在小学时找同班同学骗的厚GB,至今游戏正常，可见专业本质并非吹出来的！



新的栏目《机战天空》太好了。如果可以把赠品也用机战的周边代替，绝对销量大增！
禁断の堕天使；17；男；100101；北京市朝阳区亚运村安慧北里雅园13楼六单元202；兴趣：高达、洛克人、RPG、动漫、音乐；QQ：104630135



3．落后了吧你，我觉得这种问题本来可以不回答的，但是见你说"看过这几期《PG》后"，还是给你一个心安：像你说的这种装备大街上随处可见，甚至有些型号可以同时对GBA SP本体和另一块备用电池充电，强哉。价钱方面比较便宜，不超过50元，单一功能的只需二三十元。

4、这个得看记忆棒的容量，4M和8M嘛按照每个游戏的存档大小来分配就是，时间方面据说是一万年。

◆ **云云你好：**

我有一套GBA-LINK，并且有一台GBA和一台SP,但在使用GBA-LINK的过程中，我发现在GBA-LINK中不使用合卡菜单时GBA与SP都能很顺利的读取,但在使用合卡菜单时GBA能顺利读取SP却不能,往往要开关机三四次才能读取，而平时GBA ,SP都没有什么使用上的不同，这是为什么？希望能得到您的解答，谢谢

From："214334217" <214334217@qq.com>

——我怎么没遇到这个问题？你确认你的驱动安装正确？又或者是烧卡时没出问题？另外也许是这个原因，据说有些GBA SP的电路和普通版的有些细微差别，所以……

◆ **云云你好：**

最近我想够入一台GBA，我到我们市的小商品城转了一圈,一商户报价400元（单机）,铭牌号印的有大有小,有近有远，无电池,请问可信吗?另外说明书上的铭牌号是不是本来就是贴上去的,我们郑州有哪家电玩店比较可信?望回复!谢，谢,再谢！

From：daoshoujie1981 <daoshoujie1981@sina.com>

——还用得着说吗？假的。最近的GBA价可不比以往,贵！400元纯粹是逗你玩，原装GBA进价都不止这个,再加上路费伙食费，哦呵，你看它这么便宜就别惹,又据说现在任厂已经停产GBA？传说而已,呵呵。还是买小神游GBA吧,地道，行货，买个放心--也算是支持一下这个不算是国货的国货！！

◆ **云云你好：**

首先感谢众小编在14期PG推出的金色法则，因为我正打算这回高考完要玩《黄金太阳》^_^,其次我有个问题想要请教一下云云，我现在已经攒到RMB1300了，本来是打算入手GBASP＋GBALINK的，不过NDS也要发售了，听说NDS兼容GBA的ROM,不知道NDS是否兼容GBALINK烧录的游戏?还有,你个人认为天津地区什么时候才能出售NDS,价钱大概是多少呢？我现在正犹豫是买GBASP还是买NDS了,望你在百忙之中能抽空回复我。谢谢!

From："kklt1986@eyou.com" <kklt1986@eyou.com>

——NDS确认是可以兼容GBA的，这为NDS初期的销售垫下了坚实的基础，与GBA发售初期有异曲同工之妙，然而3D时代的掌机已经是质的飞跃，所以如果NDS不跳票还是值得你等待的，对于烧录卡，硬件厂商很少有办法来解决，所以NDS支持烧录卡也是理所当然，至于UMD这一招还算打得漂亮，不过网上传言说UMD已经被破解……寒一个，这也太离谱了，游戏都没做出来呢，所以说应该是流言吧。 只要日本那边一上市，咱大陆准立马有卖，甚至还可能会出现先于官方发卖日期的可能。价钱方面谁也说不准，有权威人士估计是2000元内，差不多吧。说不准你那1300刚好够。



◆ **云云你好：**

1、近日玩起旧游戏《皇家骑士团外传》(GBA?废话）想知道各纹章的收集条件，拜托！！

2、我是GBA的拥有者，又手重，不想入手SP（我怪吗？），最近发现了一种前光，只要把屏幕的外壳换掉，加上一个连接口的东东，就可以了，这东东安全吗？但我看到的包装上的机不是GBA，但规格有是GBA的，咋办？HELL ANGEL上。

From："liang jiawei" <s4winson@hotmail.com>

——1、这个说起来就复杂了，你可以去网上查查攻略，我这一点小铺面是没地方给你讲了，皇家我以前是玩的日文版，虽然是蝌蚪文，但是比后来JS汉化的版本要顺眼得多。

2、我没见过这玩意，凭经验说，甭换，你要是图方便想用背光，还是换背光板，这可是经过实践证明了的好东西，仔细想来，还是眼神好省事，XIXI。

◆ **云云你好：**

本人于年前以810铁购入了美版火焰红SP,其电池能够连续工作11小时左右。但在黑暗环境下开前光玩黑色背景游戏时发现屏幕里有一些细小的灰尘。去游戏店理论发现老板拿出的几台SP也多少有几点灰尘,但不仔细看的话就不会注意到这一点。请问云兄此情况是否正常?是不是本人的SP被拆过或是更换了零件（比如屏幕）呢?还有就是如何辨别SP屏幕的新旧，望云兄赐教，万分感谢！！

From："liweizun_20" <liweizun_20@163.com>

——按理说任天堂的无尘车间应该不会造出此种次品，但实际上就是这么一回事，初看你的电池持续时间，可谓霸王也，如果灰尘不是很碍事，那就别理会，玩游戏从来不用计较过多……

◆ **云云你好：**

我是《掌机迷》的忠实读者。其实说是忠实，

星之卡比，有一个形态《掌》没有说，B是格斗卡比，A+B是特有的一个招，上+B是剑卡比，右，左+B是锤，希望《掌》能够补上。
王卓然；11；男；300203；天津市河西区西楼北里9-6-408；兴趣：星之卡比、口袋、ZERO

只是从第八期开始忠实的，不知这样算不算:-)。很早就想给你写信了，但苦于没有时间，毕竟升了高三了嘛。现在是不写不行了。我这么说，有两个原因，也就是这封信的两个内容。

不要说我自私，我先说说关于我个人的那个部分。我从去年买上第八期开始，便开始了一天一顿半饭的攒钱生活。我想中国大部分玩友们也都是这样吧。大家都没几个铁。好不容易攒完了GBASP结果才发现这只是恶梦的开始--要买无数的卡(不要笑我）。我不想这样，我想大家都不想。于是有了买烧卡的念头。我选了当时，也是一直到几天前还是全中国能买到的最好的卡XG2T-512M。于是我又进入了攒钱阶段。我对自己说，攒完这，我就解放了。可是你，云云，在第十四期《掌机迷》中让我看到了既想看到，又不想看到的东东--CF TO GBA。你知道吗，当我看到这条消息后，我一天都没听进去课（我们这里《掌机迷》星期二到）。我的同学劝我想开点，我也在尽量努力的去做，但是你知道，我还是非常痛苦的。因为我还有100RMB没还呢。在我还没还完钱的时候，我买的东西就已经贬值到不到原来十分之一的地步，这是多么大的打击呀！我都有了要DIE的冲动……我是邮购的XG2T连邮费去和回共花了841.7块铁……现在用这钱还转接卡，连512MBCF卡都够了……我要郁闷死了……不过我还得振作，不是吗？？我想了半天,想出了一个办法。我先赶紧把我这卡卖了，趁贬值得还不算太厉害的时候，我想怎么说700RMB也能卖了吧。再买云云你介绍的CF TO GBA。怎么样？所以现在我得确认一下，这CF TO GBA卡真的要出吗？多会儿能出来？真的是270RMB吗？云云,我快急死了,上面的这几个问题你可要一五一十的告诉我呀!

最后再说说我的问题吧

1、这CF TO GBA卡真的要出吗？

2、多会儿能出来？

3、真的是270RMB吗？

祝云云和GF天天快乐的生活在一起。也祝我能早点收到回信。BYE

From："Liquid@Cell" <wzsren@yahoo.com.cn>

——首先请这位读者朋友原谅我没有将信件的后半部分刊登出来--版面有限啊。云云也是从高三过来的，知道那时的苦境，辛苦大半年攒出个主机，然而却要花钱买卡喂主机，还记得自己当初在选卡时的矛盾心理，不过话说回来，现在虽然想玩什么游戏就能玩到，但是再也无法感受当时那种少年情怀了。现在卖二手卡估计便宜来着，不划算，倒是SC卡一定会出的。不过你也别指望只花270元，因为买了SC卡还需要购买CF卡，这也得花个百把几百（128MB的卡需要200元，相当于传统烧录卡1G）。

◆ 云云你好：

人形电脑天使心有汉化版没？

From："m51i0cc@xlt.ha.cn" <m51i0cc@xlt.ha.cn>





——上个月就放出来了，汉化效果8错，不愧是专业的漫画爱好者所汉化，你可以去掌机之王中文游戏版(http://www.gbgba.com)下载，也可以去汉化情报资源站下载（http://j2c.126.com）。

◆ 云云你好：

我想请教你几个小问题。

NO.1、我的GBA的卡槽的一个金属针掉下去了，无法正常的打游戏了，我想问你一下你们那可以修吗？价格是多少？

NO.2、我想购入EZFA 早在前几期《PG》中介绍说操作界面是英文的,我想问一下最新的版本是多少,是中文界面吗?是否还像上次介绍的那样只有从网上下载驱动程序?是否是可充电的锂电池?

NO.3、是否可以购买单卡?

From："wangshuijuan888" <wangshuijuan888@sina100.com>

——1、找游戏店修吧，价格我不清楚，应该不会太贵。

2、现在EZFA推出了中文版软件,最新版本为1.03,当然是在网上下载驱动程序了,电池也是可充电的。

3、似乎EZFA没见到有单独的卡卖。



◆ 云云你好：

我对掌机非常喜欢{已经买了两个GBA SP黑色和粉色}，也喜欢看掌机迷,更喜欢问答无双这个栏目。知道你很忙，但是真的有两个问题。我想把FC的三国霸王的大陆烧在我的GBA烧录卡上玩，怎样做？或者哪里有下载？还有PSP真的太好了，GBA SP和它没法比。只要三千至四千元我就第一时间入手，如果炒到五千元我就等等。我想问一下PSP的UMD盘能像GBA烧录卡一样烧录吗？毕竟买不起那么多游戏。希望云云不要太辛苦，PSP发行后问题更多了。

From："锦州 友情歌" <13904169***@17288.com>

——1、谢谢你对杂志以及栏目的支持！看来要对你说抱歉了，目前GBA上的FC模拟器仍然不支持"三国霸王的大陆"，你要是想玩的话，也只能是在

回忆一下上个星期的时候，我玩洛克人ZERO3时，在第一关不知死了多少次，竟没有想到光环飞来时用冲刺……

刘铮；17；男；067000；河北省承德市小榛子沟一号楼二单元304；兴趣：打掌机、上网、乒乓球；QQ：305622089/99515034

电脑上用FC模拟器玩了。

2、估计用不了那么贵哦……SONY的东西也不会是天价嘛，这位朋友看得出来出手相当阔气，拍照用的相机是SONY T1，呵呵，PSP好是好，GBASP更适合我国的国情哦，你看，你自己也在奢望UMD能像GBA一样可以用烧卡嘛。不过你这一想法可能会落空，UMD加密技术可不比一般，估计要烧要拷--难上加难。

◆ 云云你好：

其实我觉得对于中国玩家来说NDS还是比PSP要现实.PSP虽然有很多功能,可是我们能够用的上吗?谁会肯花好几百RMB去看一个电影啊？是吧？

From： "张旭" <zxlovesea@tom.com>

——没错，你说到点子上来了，对于国内玩家来说，由于自身经济能力问题，他们所追求的并非是外形或者是周边功能，PSP固然好，但是不是谁都能坦然掏出数千RMB而面无惧色，我们所希望的，是在能力范围之内花钱得到最多的功能，比如GBA，用烧录卡实现扩展的功能就让我们激动不已……

◆ 云云你好：

上一期"peter-zhang"给你发了张蓝色SP的照片，其实那是个翻新机。首先，那个铭牌的序列号太靠前了，现在不可能买到这么靠前的机子;其次,在铭牌的左下角的"made in china"的上方，有一个小方块,方块里写着"VCI"，这是个假的铭牌。原装机的铭牌没有那个方块；最后,在电池盖上有"Game Boy"的字上,应该还有一个长方形的铭牌。他的SP却没有。所以，他的SP绝对是翻新的。现在买SP光看螺丝是不行了，JS的手段越来越厉害，大家要注意。还有，"包打听"的Q3，那个怪物的名字叫"岩圣柱"，是很不错的宠物。

From： "Ex Tong" <ex_tong@yahoo.com.cn>

——看得出来你对SP还是挺有研究的，不过你说的那几点都不是问题，这里放上一张云云自己SP的照片，这是在GBA SP发售不久买的，编号也比较靠前，可以看出来是日版，"made in china"上面也有"vci"的标志，同时电池盖上面也没有长方形的铭牌，我猜想你的判断依据是以美版为准，对吗？看了你的个人网站，感觉挺不错，有句话我挺赞赏"也许，堕落是正确的。也许，要有出路只能堕落。"你做的CG也挺不赖，加油哦，你挺有前途的。





◆ 云云你好：

我在一个月前买下一台SP，他的编号是XJH********，看编号是日版机。可是左下角是：MADE IN CHINA中国制造。我想问问这是哪个版的？会不会是翻新的？还有是GBA的照相机，老板说："连打印机要￥800。"有这回事么？

From： "风之子" <www_com_cn_cz@163.com>

——日版机，基本上可以说SP全部都是在国内生产的。我没见过有GBA的打印机卖，反倒是以前GB出过专门的摄像头和打印机，不过现在也要不了那么贵了。

◆ 云云你好：

我快过生日了，想入手GBA烧入卡一套，看了14期"PG"说的SC卡很好，我想问一下这个什么时候出，有什么缺点，兼容性及软件作用怎么样望尽快回复！还有，请问SC卡可不可以将游戏、电影和MP3考进去吗？请回答！谢谢！

From： "展锴" <zhankai870721@yahoo.com.cn>

——这卡前段时间在网上就开始卖了，不过最近听说停止发售了，你可以去www.cftogba.com看看。至于卡的特点我们前几期有详细介绍，这里简单说一下，该卡的优点就是价格低廉，由于采用CF卡作为媒介,所以能够存放大量的游戏，同时，对电影,MP3都支持,不过缺点就是比较耗电。预祝你生日快乐。^_^

◆ 云云你好：

我是《PG》读者，期期都买，我前不久用GBA换了个SP，美版大理石黑的，机子我倒是认真挑选过，绝对Z版的，都是托你的福啦，有你的文章做参考啦！

1、现在我发现SP下开电池后里面有个像是可调的旋钮，我不知道是不是像GBA那种可调对比的,我没敢贸然去试，我想请问云知道吗？

2、还有就是电池盖上不是有个GAME BOY的LOGO么？我的美版机上没有，不，其实是有，但是贴了张什么WARING！！注意的E文标贴，我看过一个朋友的美版没有这个标贴，这是怎么回事呢?到底应该有这标贴吗？

3、还有就是我包装盒里有一张说明书(是一张大纸对折的那种),还有一份大概是注意事项什么的(也是对折的,黑白的),还有NGC和GBP的宣传广告各一张（彩色）,还有一本像是N氏大作的推荐书吧,最后还有保修卡一张,说了这么多,云云看一下对不？盒子是不是没有编码的?除了机子哪里都没有？

From："杨˜S" <yang09052012@sina.com>
——祝贺你买到了心仪的GBA SP，不过像那些东西我们还是少碰，在GBA SP出厂之前，颜色和亮度就已经是调到了最佳状态，也许你自行调整之后再也无法恢复到初始的状态，这就遗憾了。应该要有标贴的，我见过的美版都有，不过现在D商搞得我都怕了，造假手段层出不穷，多假的一机子都能给你弄真，服了。包装里啥都能没有，就是不能没有GBA SP，其余的都甭在乎，说明书有啥用？谁看？保修卡呢？这个更是纸片一张，敢情您会送到日本去保修？

◆ **云云你好：**

我想请教几个问题。1.我买了一套智慧宝盒卡，可不知如何烧入SAV文件。2.贵刊为何近几期不送光碟了？3.提个建议：每次《掌机迷》上介绍的游戏后提供确切的下载地址或随书送其ROM 最好中文版的^_^。

From："安徽的PRO" <unicorn5202000@yahoo.com.cn>
——1、这点基本的功能智慧宝盒当然是具备的，装好软件后可以在"烧录"项里找到烧录存档的选项。

2、碟？我也想送啊，我收集了很多掌机相关软件想送给大家，可惜没有光盘啊。

3、好建议。以后我会这样做的。

◆ **云云你好：**

我向同学买了台GBA+聪明卡（没见过的烧录卡），先给了他350，不知这些东西要多少钱才合理？

From："一只小菜鸟xl" <mxl089@21cn.com>
——说起聪明卡，前些天还在朋友处见到一张64M，顿时感觉亲切非常，这卡有些历史了，在国内烧录卡界可算是先行者，我在网上找了好久才找到张聪明卡的照片，



我不知道你同学那GBA的成色如何，应该说单买主机就在350元左右，然后聪明卡这玩意我觉得没多大买的必要，都是淘汰品（实际上它算是智慧宝盒的前身），使用上极不方便，你可以单独买个烧录卡嘛。

◆ **云云你好：**

我是重庆的一只菜鸟。我最近在掌机迷上面看到一种叫做"火线"的烧卡器，它可以烧改造的D卡，不知道重庆有卖的没有？我很想买！你也是重庆的应该知道吧！就这一个问题。请云云一定尽快回答我，我将不胜感谢！

From："刘功兵" <liugongbing2298@tom.com>
——截稿前重庆只有一个地方有卖火线烧录卡，南坪的好友多超市你知道吗？就在超市进口处电梯旁有一家新锐电玩，那里东西还挺多，火线卡也有卖，不过进货不多，你可趁早去买。火线不但可以烧D卡，还可以烧灵锐卡以及智慧宝盒卡。

◆ **云云你好：**

俺是一高三学生，前几天刚刚卖掉俺的sp--郁闷，伤心！！学习第一嘛，但是我不会就这样放弃掌机的，这次给你发邮件就是想请教云云大哥几个问题，呵呵！

我再去玩掌机肯定就是一年后了，想起来就觉得害怕啊！唉，不过我到大学后不想再捡gba来玩了，从14期掌机迷中看到了索尼的psp和老任的nds都已经浮出水面了，我想向云云问问以后nds进入国内市场时的行情，我本人是比较看好nds的，我也是想以后购入一台，总觉得nds好像现在的ps2而psp就像xbox（在国内市场上）。就是想问云云到时nds的估计价格是多少？什么时间可以买到？等等，我现在什么也没有了，就这一个问题了，云云大哥一定要给我答复哦！谢谢！

祝掌机迷越办越好，天下掌机迷越来越多！

From："赵方凯" <hughzfk@tom.com>
——学习肯定是要放在第一位的，你忍痛割爱，勇气可嘉，不过话说回来，也不用卖掉SP嘛，上缴给父母，让他们保管是最放心的。你的比喻不大恰当，对于PSP来说，它始终是最光彩夺目的，这一点从周遭的人身上都可以反映出来，他们对PSP自然是吹捧至上，然而谈及将来的购买问题，无一不是摇头--定位过于高档化，这在SONY的策略来讲，自然是有其合理性的，别的不说，NDS是在我们大多数人观望之中的，至于价格，应该在2000元内，也许还会更少……年内可发售。

◆ **云云你好：**

下面有几个问题要问你：

1、我一直都不会使用电脑模拟器的口袋妖怪金手指，请教我使用。即使有也不知道怎样使用。

2、vba模拟器是否拥有连线功能，是1.7或是1.2，不知哪里有下载？

3、什么是烧卡器？（看了很多期都不知道，请如实告诉我）

谢谢你帮我解答这些question.

From："latitude_meshry" <latitude_meshry@163.com>
——1、这个在我们杂志的口袋百问栏目中有教学，你可以去看看。

前几天，GF丢下我去了新加坡，心灰意冷地我打开QQ，好友们（掌机玩家）纷纷安慰我，这多亏了《PG》呀！
李鹏；16；男；450007；河南省郑州市第十六中初三7班；QQ：340206245



2、BA至今都不支持连线功能，但是老牌的NO＄GBA最近网上放出了免费版支持四人联机，不过遗憾的是此联机功能仅支持单机连线，而且也并非完美支持，也就是说连线功能仅能在同一台电脑上实现……要想实现网络联机，估计形势不容乐观。

3、我…………

◆ 云云你好：

我有问题一向不喜欢去问别人，自己到网上去找，可是有几个问题实在找不到，官网上也没有，只好来问你了……

1、gbalink的卡是用充电电池的吧？可他是怎么个充电方式呢？是像EZ一样插在电脑上充吗？我看不像啊……是不是玩的时候就一直在充电啊？这个问题搞不清楚我可是睡不着觉阿，你想，要是哪天忽的记录就没了，哭都没地儿哭去……

2、现在好像有gbasp用的1200毫安和1800毫安的大电池，但他们不仅容量大，个头还大呢……不管官方还是非官方有没有和原装电池一般大小的大容量电池?(700毫安那种可不算)如果有，多少钱？

3、为什么用gbalink的驱动压缩完后的游戏有大有小？（FFTA——48mbit，指环王3——110mbit）同是128mbit的原文件，差了2倍多！

某读者

——1、YES！你玩游戏时GBA就会自动给电池充电，别担心！

2、当然有了。多问几家店，其实我本人也不大喜欢那种电池坞，看上去挺影响美观的，况且又有几个人会持续使用GBA SP那么长的时间呢？

3、这个……你说的是GBALIN ZIP吧？其实大多数游戏本身在出厂时都没有标称容量那么大，而是用了一些无用的数据来填充，这样就会造成压缩后的体积不一致了。

云云的包打听



本期包打听

Q1 这是第一次给你写的电邮。就是因为你们的12、13期杂志，本来我那2盘塞尔达(大地，天空)都因为没有攻略不想玩的，可是你们又加了攻略，然而有个地方好像有问题就是：要进入lv6的迷宫前，要放入4个宝石，但是攻略上就只是写出了3个的位置，还有一个三角形的不知道在哪里，现在我已经被卡在游戏里4天了，看了掌机之王网站上的攻略也是只提到了3个，希望给出最后那个宝石的坐标，请尽快回电邮。因为我焦急呀！



Q2 你知道中文大地进入时空密码吗？是否能告诉我呢？谢谢了。

From: "北京 王金铭" <wxh.xytea@tom.com>



Q3 叶绿中用砍进去的那个房子，进去后还有点子，应该怎办？谢谢！

From: "025lawes@avl.com.cn" <025lawes@avl.com.cn>

Q5 我是贵刊的读者，请问gbc的水浒神兽的翻江蜃怎么吐出内丹才能收伏混世魔。我被困很久，请早告诉我，谢谢。再问一下gba口袋怪兽蓝宝石大师球怎么得到。

From: "water@cnjwedu.net" <water@cnjwedu.net>

Q4 请教各位玩过PS2的<钢之炼金术师~不会飞翔的天使>的大哥，小弟一处老是过不去.就是在公园那，爱德华的银色计时器被身穿粉衣的大侠偷走，我一路追到底在一个死胡同追到了他并且杀死了他.请问下一步我该去哪？？

From: "tonyj_103" <tonyj_103@sina.com>



Q6 口袋妖怪宝石版中的性格值是什么？哪里可以看到？

From:"latitude_meshry" <latitude_meshry@163.com>

玩家答疑

A1 云云你好，我是来答《PG》VOL.15上一位读者的问题。恭喜你呀，你捉获的那个是很稀有的精灵哦！它是三神柱之一的岩神柱，能力有点……有点不太平均（相信你也看到了），用不用它就看你啦。

From: "yqgs7262" <yqgs7262@sina.com>

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ:229279861

我可是个忠实的晓月FANS，不管世界天崩地裂，还是自己血被抽光，肉被吸光，骨头被啃光，反正是无药可救时，我还是会义无反顾的左手拿着心爱的GP，翩翩地跳起我的“圆月晓舞曲”。北京：曾辉武



封神五大强人榜

期数	挑战游戏	记录	保持者
3	晓月	BOSS RUSH 1分19秒	广东湛江gfg
5	马里奥A2	通关7分31秒	上海CAB
12	俄罗斯方块	199900	梁明的母亲
14	口袋弹珠台	508亿	左丰芹
16	马里奥赛车	彩虹赛道全程46秒、单圈14秒 97	北京穆飞

以上游戏封神记录欢迎大家挑战

本期注目：

1、MARIO赛车再起风云　　2、马里奥对大金刚专家关卡最速通关
2、MK最新纪录放出 上期教程完美搭配　　4、双截龙S级封神纪录



1 MARIO赛车四条赛道齐封神

挑战/讲解：河南省 饶飞翔

1.3-2：开始暴速，有两条近路，2选1，一个是拐过第一个弯后，爆一个蘑菇过弹跳板。第二个是在过关模式中一个地方有箱子，(但悬空，其



前有一跳板，如图右)爆一个(好像这个省时多一些)，落地开始左拐。后边的大家都会走吧。每圈一蘑菇X3要近57秒，一圈三蘑菇要17秒。[注意跑时一定要选最佳路线，90度角为外内外不减速，180度跳转带过弯加速，下同]

光明之魂2　1、火耐性上升：在《光明之魂2》中，敌人的攻击一般都带有一定的属性。所以，为了对抗敌人抗性是少不了的。在一开始的城外面，有个火堆，只要站在上面……看吧，火耐性上升！（自虐大法）

2.3-1：和所有公路赛道一样，好像没有近路（没有吧....？）爆蘑菇时机一定要准。[选最佳路线，难？……这多练吧，技术不够运气凑(盗版某pu？)！总之慢慢来吧J]



3.4-2：第十二期上的是1分03秒XX。要点一样，但我快了一秒。要踩上所有的加速版真难。

4.彩虹赛道：很经典的赛道。第四期上孙前辈跑了单圈15.**秒（一圈三蘑菇），说出来怪不好意思的，新纪录是在全力模仿中蒙出来的，单圈一蘑菇用双擦边被窝在单圈最快模式中蒙到，很“不幸”的没有掉下爆掉第二个蘑菇，又在第二次落地时爆了第二个蘑菇，以后完全照孙前辈的跑法。OVER高兴ING。（路线和孙前辈相同）以后只跑过一次这样的成绩，但这个纪录最好。

5.5-1：近路大家都知道吧？（不知？……送上图）踩加速版，（有几个踩几个）上弹跳版落的要准！不然掉水中，浪费更多时间！！爆蘑菇的地点比较好找，大家自己试吧。

以上就是我的一点运气玩出来的纪录，大家不要笑啊。

另外，有些转得特别急的弯道适当减速比一脚油门更省时间。当然是180度角。这是用最佳路线原则。而有的弯就用轻跳（提倡用重跳，虽然会影响一点速度（约0.1秒浪费）但过弯加速又会省不少时间（至少0.2秒节省）。

还有一个实用技巧（伪惯性）：也许大家曾经用过，在直线行走时爆一蘑菇，这时起跳转弯，你会发现－－在没有任何理由的车子靠惯性（伪惯性）向按方向键相反的方向做“甩尾”，利用这一技巧可以轻松通过彩虹赛道的初始S形弯道，大家好好练一练，对破纪录很有帮助。



欢迎和我讨论掌机内容，各有名的掌机论坛我都有号名，称统一为xrcflyz，邮箱xrcflyz@163.com。老QQ被盗了，虽然追回但很不安全，新QQ申请中。（在拿到zero3的第4天就完成了不死血通关=放出ROM的第4天，单没用抓紧时间目封神，这次应该不会错过吧）顺便问一句，掌机迷的网站到底开了没有，有的人说有，有人说没有，@_@ING。

云云乱批

您还别和小孙计较，这个学习是难免的嘛，学他的法超越他，有成就还是可以给你封神的……你的这个稿子可把我给累惨了，全文怎么都是用的英文符号？我还得手工更改，而且稿子是用WPS格式发过来的，我的电脑里没有安装这国产软件（金山，SORRY啦），还是找朋友帮忙转换了才用得了，以后诸位还是尽量用TXT或者DOC格式嘛。别的赛道本期没有比较，就彩虹道你看看下面的穆飞同学，还是很有看头的。不过听朋友说你也很出名，玩游戏是一把手？那以后可得多多支持封神榜哦……掌机迷目前没有专门的网站，你可以到电软的网站www.vgame.cn掌机迷页面给我们留言。

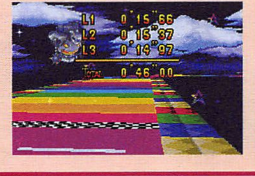
2 MK最新纪录放出 上期教程完美搭配

联系地址：北京 北航附中 高三（5）班 穆飞

不归云：

你好，还记得我吗？我是上期封神榜上被你加到读者反馈信中的Luigi，首先应该感谢你选上了我的信（我的存档在附件里，你没看到？·_·b）。

真是丢人，上期另两位仁兄的彩虹都比我速，我还投了稿，惭愧惭愧，实际上那个用马里奥跑的不是我，而是我一个叫崔旭的同学，他和我一直一起研究彩虹跑法，我总是不及他呢，不过通过这次厚颜登书事件，我觉醒了，突然找到了感觉（运气优先），达人瞬间化，将彩虹全程达到46秒整，单圈14秒97的成绩（46和14是几乎不可能在彩虹看到的数字），而且我在跑第二圈的开始时不小心碰了一



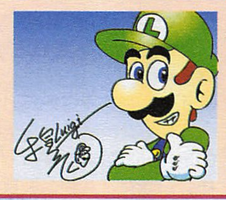
2、隔墙杀人：有些角色的武器可以穿透墙壁！而且还可以攻击敌人（废话），再说敌人AI很低（“千山万水不管艰难险阻寻找你”），即使前面有墙也朝你冲去，所以，不用多说，打吧、砍吧、消失吧！（注：某些敌人也可穿墙攻击，此时不可用此技，如老鼠、蜘蛛等）



下壁，要不就可以上45了，我敢保证，至少在一个月内决不可能有人超过我，真的！

我这个成绩是用EZ玩出来的，实际上马赛是我第一套入手的正版卡，不过某日我将其借给崔旭时让他在公车上被人劫了去，遗憾……不过幸好我在之前备份了存档才减小了损失，

我对崔旭跑的2-3道很看中（比掌10的一读者说的单圈要快），可不可以封神呀？



云云乱批

由于上期版面问题，这个纪录没有刊登，只是登了你的教程，而且也没有署名，实在是抱歉啊。你给的漫画云已经过目，不错，画得相当不错……和日本的某些同人漫画有得一拼，听说你从初中开始就画这种类型的漫画？那可够早的了，主要是一个水平问题，你的水平在同龄人当中已经算是佼佼者了，其实我觉得同人漫画在某个角度来看对于作者的技巧方面要求不是特高，主要是什么呢？要能体现出对这个游戏或者动漫的爱好，就比如说我看你的漫画，将对马里奥路易的热爱宣泄得淋漓尽致，形式上虽然不太正规，但那可是一颗火热的心啊——寒……

MARIO KART在栏目初期可谓风靡一时，最近由于其他大作的流行，这款GBA RAC至尊游戏逐渐埋头，云云可不希望看到这种情况，MK赛道众多，每条都有得研究，读者可别光顾着经典彩虹道，多试试其他的道儿（如这期饶读者），至于动力嘛，你看——“通过这次厚颜登书事件，我觉醒了，突然找到了感觉（运气优先），达人瞬间化，”————原来达人就是这样练成的——我再寒……



挑战马里奥对大金刚专家关卡最速通关

挑战/讲解：来自上海的专家C.A.B.

大家好啊，本月ACT游戏实在是太少了，闲着没事干开始便拿起马里奥对大金刚来挑战一下。游戏中的专家模式可说是游戏中的经典关卡，每一关都设计得相当巧妙！那么下面我就为大家讲解一下本人的挑战心得：

第一关：开始这关在难度上非常高哟！首先要利用反向跳跃的本领让马里奥跳上高台，此时正好要踩上运输带的机关（一举两得），然后向右边的开关冲去，踩上蓝色的开关之后踩红色的开关，最后再踩一下蓝色的，这样上边的垃圾箱就会掉落在高台上。转身翻上高台，利用箱子和翻身到达上面后在下方的传输带尽头起跳，这样只要跳跃3次即可抵达左边的蓝色方块上，吃完礼物后（在边缘放开方向键，让马里奥垂直落下）直接跳到高台上然后再次踩下传输带机关，之后爬下楼梯，把红色开关踩下，马上返回垃圾箱处，拿着它来到传输带前先把它仍过去（此时正好能借用箱子跳上红色梯子），把钥匙拿起后垂直下落踩到机关，向右把钥匙和自己都传过去，最后先把垃圾桶抛上蓝色平台，之后把钥匙抛上最上面的平台后立刻往红色机关处跳去，然后跳回传输带的机关上利用倒立和高跳抵达上方，再用翻身跳拿起钥匙直接插进门。本人的最快速度是111秒完成，个人认为这应该是极限了，虽然在之前偶犯了一个小小的失误，但这个失误不足以让时间能快上半秒（最后的时间变到111的时候估计在111.5秒这样）。

第二关：本关虽然没有第一关难，但也必须做准每一个动作才能实现最速通关。开始先跳上3个台阶，用翻身跳2次可以取得第一个礼物，之后再向左跑，至最左边，再次2个翻身跳（顺便拿到礼物）来到绿色平台下方的台阶，在出台阶前的1/2个身躯用倒立加高跳来到上方并取得礼物3，之后跳至最高点的同时拉住绳子往上爬，到了一定高度向左跳上平台，这样才够快，最后利用弹簧打开开关拿起钥匙向门冲吧（记得第3个阶梯那里跳一下哦）。

第三关：火焰关算是流程最短的一关了，开始先来2个倒立加高跳（途中可以取得礼物），记得第三次倒立跳之后就不要再高跳了，直接小跳来到移动木版上取得礼物2，之后掌握好距离用倒立跳跳上有钥匙的方块（顺便拿到了礼物）。拿起钥匙用小跳往回走，整个过程中要小心别跳到火海里啊，特别是2个石块那里，要等石块稍微上

3、？？？（角色）出现：用任一角色通关可选用“？？？”能力超强，均为18，可用魔法与黑魔术师“ブラドスター”一模一样，还站在“ブラドスター”边上，他们应该是兄弟吧？

浮一点再跳哦！最后越过喷出的火球来到木版上，在木版与地面分离的地方把钥匙往上扔，之后一个翻身跳来到门前，把钥匙插进去吧。本人在这关把钥匙插进去的瞬间时间变为了130秒……汗，不过就是因为最后那个火球的限制所以不能再快上0.1秒了。

总结：个人感觉这个游戏是有极限性质的。

第一：关卡设计死板，某些地方想快也不能快……



第二：时间设定不精密，以1秒为差距，这……就算比别人快也不能明显看出来啊！

就是这两大原因（这两个原因也足够了）我才放弃封神之后的及格关卡，但对于我来说这3关的成绩都已经达到了表面上的极限了……



这家伙又要出头了……我都不知道他成天除了游戏还做什么？呵呵。下期还会有他的稿子刊登的……不知道读者记得上期云云的GF RENE说的话么？她说她自己是游戏王母……想来封马里奥对大金刚的神，我说你是一时头脑发热，说准了吧，这不才过没几天就丢下GBA了……寒……还是咱小孙有志气（再寒……），不知道你看了官网的游戏广告没有？那日本发音真有关东味道儿，好听得很……

4 双截龙S级封神纪录

挑战/讲解："罗飞迪" <ronczh@163.com>

第一关不是很难，技术不好的要注意不要太靠近BOSS，小心他的翻身摔。

第二关也不是很难，小心别给鞭炮爆到，游戏中扣血第二凶的就是它了。到了最上面跳上集成箱就安全了，BOSS战时，可以不引出小杂兵，要注意别让他给抓住了，否则就是三拳加一重拳，这滋味可不好受哦。

第三关唐人街流程短，从这关出现新武器，双节棍和双棍，非常好用。BOSS打死其中一个就行了，要注意他旋转踢时是无敌的，要躲开。

第四关在车上，这里要特别小心，不要太靠近车尾（左边），旋风腿要活用。当一组敌人打死后，要尽快到车头使用旋风腿，这样敌人还没出来就给滚下车（爽）。这关BOSS可以慢慢引出，一个一个的打。

第五关出现双截龙著名的断桥，跑带跳可以轻松跳过，跳过后有个大个子在等你，小心别让他把你打下水。这关的悬崖也要小心，尤其到最下面的桥，路面又狭窄，想要快速杀敌最好把敌人引到悬崖边缘，给他来个飞腿或旋风腿……，到了关尾只要跳上台阶就基本安全了，如果有敌人举起岩石的话，就要下来了。BOSS战只要跳上台阶即可轻松解决。



第六关洞穴，这关有大量的河流，难度不小，打倒敌人也比较轻松，直接打下河流就行。到关尾出现五个日本武士，一个一个打下河就行，不必与他们纠缠太久，后面还有很多的大个子，一样撞下河就行，BOSS出现要是有时间的话，可以考虑与他慢慢玩。

第七关，好恐怖，上面是会吐火的龙头，下面是遍地针床，掉下去就必死无疑。关键是站在龙头喷你不到的下面，将敌人踢下针床。这里尽量不要跳起，避免刚跳起时给敌人打下而掉下针床，在台阶上不要跑，在台阶跑掉下来就是要死D。关尾要先打倒4个中BOSS，总BOSS才出现，这几个家伙都是很难缠，长头发的倒下后出现他的影子。后出现的两个又增加了特技，长头发的会分五个身，其实只要站在他的中间，等他分完后使用旋风腿；另外则会影子攻击，只要跳起即可躲开。打完后BOSS出现，BOSS集所有中BOSS特技于一身，但BOSS战也只有他一人，没有其他杂兵，应该不难对付。这里还有一个老大难问题，就是时间不太够。相信很多选困难模式的玩家都会遇到这种情况，在没死命的情况下打倒前4个中BOSS，总BOSS出现时，时间已所剩无几……

最后关，非常的困难，刚开始几个敌人打倒

4、地下牢狱关卡在斗技场有一关可以赢得地下牢狱地图！里面敌人很强！有个绿家伙在通关字幕中出现，难道是……制作人？！（注：敌人很强，我LV.58还坐飞机回老家不下5次……）

后，要经过石柱阵。这里有个要诀，当某个石柱要出时，它会先露出一点点，过半秒就突出。然后就是游戏中的最难处了——过茅刺，过了第一道茅刺后，中间有两个敌人，然后两面又来了个武术者，因为地形的问题，显得特别的难对付。打完敌人后，马上要过第二个茅刺了，这回可是两边刺，要通过非常的难，两下可就要了你的小命。虽是困难，并不是没有方法。一定要引发对面的茅比自己头上的茅快上半秒，自己尽量走到下边一点，待对面的茅一收，马上用尽吃奶的力气狂奔过去（这时自己头上的茅也刚收）。过完了茅刺之后，可别以为就此轻松下来，中间还有2个大个子＋2个青面兽（笑），地形问题，非常不好对付。过完这里，英雄救美的时候也快到了。由于这里没有任何对自己有利的地形，只能拿出自己的真功夫。还有……时间……（汗）（自语：真TNN的！开发商怎么不把时间设置到99秒，哦不！99秒也不够！）

作者有话说：本来偶想完成一命不死、选超难模式、不用武器通关。直到最后的两关才发现这太难了，难就难在时间的问题上，短短的70秒要面对如洪水般的敌人，再加上敌人的HP都比普通模式高出3倍多……，又没有即死的地形（如河水或刺床），很难一时间打死，到真正BOSS出现的时候，就算幸运没有死的话时间已经剩下的差不多了……

说实话，本游戏的每一关都有难度，如在车上的那关，偶刚玩时就不知死了多少条命，第五、六关的河水，一不小心就……，最后两关恐怖的刺床……，尤其最后关要过茅刺时，两刺就要了你的命。估计不少玩家都是给刺死靠保险才勉强冲过去的。

由于最后两关太难，只好暂时放弃，偶先献上1～6关的录像，还有生存模式的S级录像，打倒人数141。虽然生存模式S级已拿到，但打倒敌人的数字还有不小的提升空间，理论上说是可以达到999(*o*)，估计没有人能达到。（能达到的就不一定是人！）

嘿嘿，不知道这S级可否封神？

最后干脆把未完成7、8两关的录像也带上算了，7关差一点就可以过关。让你看一下战斗有多紧张。

如果云兄觉得偶的通关挑战可以上封神的话，偶可以加倍努力完成未完成的78两关。如果……，偶打算就此放弃，这两关实在是太BT了……（－_－PPP）

云云乱批

《双截龙》这个游戏是绝对经典的，游戏出了不打个几次是会遗憾的，回想一下当初自己眼巴巴地在街机前面看别人打机时的可怜样，再看看自己手里拿着的GBA，真是想玩就玩，分外好笑。我觉得你放弃挑战最后两关是很遗憾的，以前提到过CAB小同学在封神时，靠的就是一股不怕输的精神，当然，你的录像我也过目了，自然是精彩得很，我这次刊登的意思也就是这个。后来说到“8关到关底的时间你算过了没有？70秒的时间，就算我把性命保下来的话，BOSS还没出来时间就……我说的不过分的话,100秒的时间也不够！敌人的HP太长（多）了,也没有任何即死地形,就算一批一批的敌人乖乖让你群殴？到BOSS出来时间也宣布time over……残念……，本关根本达不成一命通关！如果有谁能达成，我愿意……愿意……唉——根本就不可能！”话虽如此，这个神还是给你封了，当然，不是一命通关，这个你自己也知道，我封的是S级录像，那个还是蛮不错的，不过，你可以追求一下最速…………



是男人就坚持100秒 国产同人游戏《特训》最高纪录

挑战/讲解：来自PG工房（GBGBA）的PKzero

大家好啊，在下是来自PG工房(GBGBA)的PKzero。这次我挑战的是一个PC的小游戏《特训》GBA移植版。正如其名，这是一个进行特别训练的小游戏，玩法很简单，就是用方向键控制飞机躲避四面八方源源不断的子弹，但子弹的花样不少，什么快速弹、诱导弹、精确射击等。说起来简单，实际玩起来还是很难的，经过几百次的失败，最后我的成绩是134.613秒。下面我为大家讲讲一下我的心得：

首先是心理因素，不要看到漫天子弹就害怕了，要谨慎地避开，如果心理很紧张的话是不能准确地避开密集的子弹的，所以不仅要有熟练的操作，还要有良好的心理素质。

其次是感知力，子弹在射来的过程中都是沿着一条自己的轨道的，能预测出子弹运行的轨道，迅速想出你要避弹的线路也是非常重要的。

5、通关后可玩“ADVANCED”模式，在这个模式中，第一关BOSS经验值3000呀！第三关的蜘蛛打LV.58的本人就一下！就一下我就飞了……） 河南平顶山 何北航

而且一定要熟悉子弹的特性，子弹的变化有4种，高速弹、诱导弹、高速诱导弹，精确射击。下面逐个分析：

1、高速弹：高速弹是比较容易避开的一种，由于子弹的速度较快，停留在屏幕的时间就短了，不容易被包围，只是不要一昧的后退，不要盲目的乱躲，这个还是很容易躲开的；

2、诱导弹：具有一定的诱导效果，但是不明显（个人认为），无视ING–_–b；

3、高速诱导弹：表现为一颗高速冲向你的子弹，一不小心很容易被击中，应尽早发现并有意识的避开其轨道；

4、精确射击：相当麻烦的一种子弹，尤其在后期，一大堆子弹朝你围过来……恐怖啊……避开的方法是一发现屏幕右边出现“精确射击”后立即进行大的转移（例如从屏幕右边移到左边），因为子弹都朝那一点冲去，避开OK。

子弹数会随时间的流逝而逐渐增加……用你不可思议的反应进行华丽的躲避吧，躲得精彩左上角会出现“酷！”的字样的，值得一提的是，背景音乐的钢琴声和特训的紧张气氛配合得天衣无缝，赞一个！

当然，也有一定的运气成分啦，本人觉得2分多的成绩还有很大的提升余地，各位达人们加油哦，欢迎对我这个成绩进行挑战！

个人意见：由于子弹是从屏幕四周飞出来的，所以大家不要以为屏幕四周很安全，在屏幕周围根本就来不及对超近距离出现的子弹做出反应，所以大家不要在屏幕四周停留过久！还有就是直觉问题，有时候看似可左可右闪躲的地方如果第一感觉错误很可能被接着飞过来的子弹给包围……所以说如果有这种情况最好先暂停下，把手心的汗檫檫，然后冷静地看看子弹的形式，想清楚后再开始（本人不是特别喜欢这种方法，因为这样很容易丧失手感，而且很容易对一些子弹的飞行方向失去判断……如果这种方法用的好也可以试试，但是好没意思啊……），想挑战我的人可不要用这个方法哟！



云云乱批

标题是云云取的，读者可别逗……其实这个游戏在以前的杂志上面介绍过，国内同人为GBA制作的小游戏，就像PC上的那些“是男人就坚持*秒”，“是男人就上/下***层”，小而好玩，游戏在于躲过漫天飞来的子弹，坚持的时间越长，你就越强。游戏的难度把握得比较好，很适合做在GBA上面，虽然没有情节，也没有人物，但是休闲一玩还是颇值得的。不过如果说要想取得好的成绩，那可得多练练，就像Pkzero，“经过几百次的失败”，才实现了“最后我的成绩是134.613秒”，这可不是盖的，我不知读者有几人玩过这游戏，如果要实现100秒以上的纪录可谓登天，初玩估计几秒挂掉，主要是这子弹飞行规律根本无法掌握，换句话说，这子弹根本没有飞行规律，傻眼了吧？你想，这一会儿从左来，一会儿从右来，谁能掌握？我们只能尽可能地熟悉子弹的飞行轨迹，说起来，一是靠反应力，这点在游戏当中是必不可少的，而另一点就是靠运气了……**

云云胡侃： **1、本期截稿日期大提前，两天时间做四个栏目再加一个专题，云云几近休克……**

2、看到了SEGA出的新主机“Mega Drive Play TV”，此举措让人惊异万分，然又在情理之中,任氏“神游机”在大陆虽然谈不上销量喜人，但至少有钱可赚，SEGA看在眼里，“嫉”在心里,这一廉价改造版MD内置6款风靡一时的游戏，但是采取固化设计,游戏不可更换,灵活性不大,但其制胜法宝是廉价,此策略为赚一把捞一把……

3、掌机迷的撰稿人LoftyBoy到上海游玩，本打算到重庆逛一逛，谁料上海到重庆的船停开，计划告吹，云云还准备请他试一下重庆老火锅的辣力呢……

4、说来好笑，在重庆土生土长的云云竟然吃不了辣，然而在号称“辣王”的GF RENE“教导”下，如今竟然吃火锅面不改色，且近期已经连续吃了五六天火锅了，残念……

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ：229279861

每天翻一本《PG》基本上每一期都有我们认识的朋友，其中还有人成为我的知心朋友，我真的感谢你们，我相信有了这支队伍，《口袋妖怪》一定可以一直伴着《PG》成长，大家都支持投稿吧！ 四川南充 温海冬

GB的不灭传说

作者:BLUE KYO

vol.6

女神转生外传2

●厂商:ATLUS ●类型:RPG ●容量:2M ●发售日:1993 ●不灭指数:7.5



女神转生系列本着奇异的世界观以及独有的魔兽合成系统牢牢地抓住了一部分玩家们的心，随着系统不断的改进，转生系列也改成了正统的RPG游戏风格，游戏的战斗画面是类似于勇者斗恶龙中的主视角战斗模式，虽然看不到主人公发动招式时候的样子，但是却可以清楚地了解到敌人的资料以及进攻方式。女神转生系列在各大平台上面都可以看到它的足迹，而在GB上面推出的则是全新的原创作品女神转生外传2。

这款游戏继承了前作的魔兽收复以及仲魔合成系统，新加入的特性则是根据月亮阴晴圆缺的变化会影响到与怪物们的对话以及合成，也就是说这次的怪兽合成加入了运气成分在里面，到了游戏后期学得合成魔法之后，就可以根据运气以及月的变化练出超级魔兽。游戏的升级采用的是点数自由分配制，这样玩家们就可以制作出属于自己的主人公。游戏故事流程虽然不长，但是想要练出超级魔兽才是真正费时费力的。游戏通关后可以继续进行游戏，而二周目最大的好处就是不费力气获得4只超级魔兽。

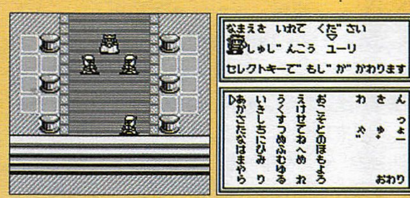
第五行星突然遭到破坏，行星国度上喊杀声不断，魔兽和人类血战不止，最后没有胜利者的战斗结束了，只有少数的人类与魔兽活了下来。随后2000年过去了。魔堡之内，黑暗贤者枚多库来拜访魔堡之王，随后枚多库透漏给魔堡之王一条惊人的消息：“今天晚上城内将出生一名婴儿，那个婴儿就是2000年前与我们战斗英雄拜客的转世”。魔堡王随即下令将所有今晚出生的婴儿全部杀掉...15年后逃脱了屠杀的拜客转世已经长大成为了一名战士，靠魔兽们抚养长大的优利，肩负了再次打到魔堡王的使命。

游戏开始后和正上方的魔兽索尔对话后，进入山洞内得到皮衣、军刀和100元钱，随即前往西南方阿因镇，来到左上角的屋子里与瓦鲁萨交谈后，出来前往村子上方的花园，在里面遇

到了沙玛以及他的伙伴，男魔法师误认为优利是坏人，正想要攻击优利。莎玛急忙过来解释，告别之后瓦鲁萨来找主角，出来得到瓦鲁萨女朋友的生日礼物耳环后，在村口瓦鲁萨加入队伍，来到北面的山洞内，在那里遇到了村子人都害怕的魔兽，战胜后，回到阿因村，和贤者枚多库交谈后得知优利生长的地方遭到了魔堡军的袭击，优利一听急忙和瓦鲁萨赶回了家。此时的出生地已经让魔堡军们占领了，而养育优利长大的魔兽全部不见了，认为亲人死去了的优利满怀怒火向魔堡军们发起了攻击，胜利之后，剩余的魔堡兵们撤离了，悲伤的优利决定去寻找索尔，瓦鲁萨因为有事情决定先行离去。

回到阿因村后，在武器店门口，艾纱加入到了队伍中，为了前往北方大陆唯一的方法只有坐船，于是优利来到了北方的港口，坐船离开了生长的土地。

下船后，顺着东北方来到了ピクシーのむち。前进至此看到一名魔堡兵正在打精灵们，优利上前阻止，胜利后留下了一个魔兽来保护精灵们（没有的话现抓也赶趟），向前来到了西顿镇，这里有第一个魔兽合体场所（不过现在合体没有什么价值），购买装备之后，继续朝东北方向来到ぇさうのこもよう，来到镇子后，艾纱因为有一点事情要办决定先离开一会，来到正上方的屋子前，艾纱回来加入队伍（无聊的设定）。在镇里给魔兽升级之后（注意魔兽们的等级是不能超过主角的等级的）出镇，前往西北方的通道，在门口因为没有钥匙，只得又反了回来。进入正上方的屋内与主人交谈后得到钥匙，先来到通道西边的艾瓦镇，在镇内的花园内会再次遇到阿因镇花园的两名魔法师，与他们对话后二人加入（实力派）返回通道入口，使用钥匙开门进入来到一处废墟内，登上二层，在一块奇怪的地面上面沙玛使用魔法得到了物品空逢之力。回到艾瓦，来到花园中沙玛对着大树使用了空逢之力，随后来到了沙玛村西北方的?奈狭，在那里乘船来到了魔堡城，在那里遇到了两个背箱子的人，由于害怕魔兽的袭击所以优利决定将他们二人送回艾瓦。原来此二人是给国王送东西的，来到艾瓦的王宫内与国王交谈得到了信。出镇来到位于ミッパル镇西方的山洞，在洞内得到了まぐむたいと。回到之前的港口，坐船前往布鲁特镇，在镇子中间的房间内与长老对话后，长老便去给优利开启镇子南方的塔门，来到塔内一路拼杀，在塔顶救下塞菲娅，艾莎却因此受伤，回到布鲁特镇后塞菲娅为了感谢优利代替艾莎加入到队伍中，使用学得的瞬间移动魔法来到魔堡。在城入口处决定分头行动的两位魔法师离开了优利，优利来到皇宫内，发觉魔堡王并不在里面，刚想回去的时候，魔堡王却和枚多库一起回来了，枚多库认出了优利的身份，将它关在了牢房中，正在想脱出方法的优利，看到了前来救自己的ガズ，逃离后，回到港口处得知ぇさうのこもよう处有魔兽的消息，于是便前往一探究竟，意外地得到了2只20级的强力魔兽。回港口乘船前往テユロス。

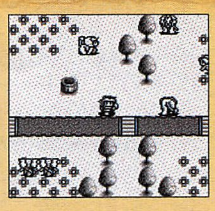


靠岸后前往北方的山洞，山洞内伤好的艾莎回到队伍中帮助主角打败了岩石怪，随后又再一次的离主角而去（怎么老是分分合合的）回到テユロス，坐船前往废墟，在废墟西北方的山洞内终于找到了抚养优利长大的索尔和儿时玩伴瓦鲁萨，这时暗之贤者枚多库出现在内室，不由分说优利冲了上去，打败了枚多库召唤的两只魔兽后，告别索尔和瓦鲁萨回到港口，坐船前往魔堡。

在镇子里补充装备之后，穿过通道，登上了山顶，在山顶的塔内又一次的见到了枚多库...出来后返回魔堡在港口处乘船前往艾德镇。来到镇子南边的废墟，在那里看到了魔法师莎玛，她的伙伴已经进入好长时间，担心他的莎玛和优利一起进入了水井之内，在井内看到了莎玛的伙伴，此时他正在阻止小孩进入井的深处，劝服小孩后，二人归队。有了他们的帮助战斗也轻松了起来，在井的深处，看到了盖亚。这是优利遇到的第一个难打的战斗，盖亚的实力强的惊人，打不过的话就回去练练级吧，胜利后二个魔法师告别了优利。

回到ぇさうのこもよう内看到了艾莎，交谈后再次加入队伍。回到魔堡，和ガズ对话后ガズ交给优利一艘船，有了船就得去雇佣水手和船长，来到港口和右下方的人对话，ガズ赶来

雪人：那个已经登过好几期了，适当停一下吧。不过以后还会继续介绍相关资料的，读者大人们敬请期待哦！
我认为本期《PG》的内容丰富，而且也较为精彩。但是能不能在“情报工房”里面能多添加一些市场信息，这样有利我们这些FANS了解



加入了队伍。坐船来到魔堡西南面的岛上，进入岛上的巢穴内，消灭挡路的魔兽后来到了入口前，消灭两个守卫后众人来到了被绑架的米里亚面前，此时她已经奄奄一息了，痛苦的ガズ转身离去了。回到魔堡，前往堡西面的カノツサ之 u。打败守卫，看到了ガズ。痛苦的ガズ和优利打了起来，胜利后ガズ加入了队伍,一行人回到魔堡。进入皇宫，打败士兵后，来到了国王的寝室，看到了倒在地上的国王和瓦鲁萨。对话后瓦鲁萨离开，来到魔堡西边的ちいさなむら，在镇内的武器店内购入スターナツクル后，前往东边的另一个小岛，进入岛上的山洞。在洞内的球状物前，使用スターナツクル入手ラピス，出来后来到东南方的大陆上，过桥后会看到一间小屋，在里面塞菲娅学到了新的魔法。前走不远会看到树形的建筑物，进入里面将ラピス放到座子上，一阵晃动之后，地下飞船出现了。使用飞船来到左边的山顶镇，在镇内的宫殿里艾莎离去。来到客栈休息一晚，醒来后发现山下又出现了一个树形建筑物。来到门口打败阻止主角进入的瓦鲁萨后，得到获取之杖，就要到决战的时候了。回到山顶村庄，两位魔法师再次加入，接着来到魔堡和ガズ对话，ガズ加入。为了更加强力的技巧众人回到最开始的北方港口みなと，在它东边岛内机能屋内，众人习得了合体魔法。接着来到えさうのこもよう先调查大树接着来到屋子内与えさう对话，えさう加入。接着再分别前往艾瓦和魔堡调查这两个地方的大树，最后回到山顶城市，在大树下得到了开启魔门的生命之光（いのちのひかり），入手后遇到了之前的盖亚，原来一切都是他搞的鬼，为了第五行星的和平和魔兽与人类的共同生活，勇士们冲了上去……

附录：通关后4处超级魔兽的获得地点：

1：魔堡西南岛上山洞内。

2：テユロス镇，魔兽升级的屋内与人对话。

3：山顶村庄宫殿右边屋子里面。

4：布鲁特镇下方的塔里。

有了这4只第二遍通关可以说是轻而易举。

PS：很好玩的一部作品，就是剧情的设计比较奇怪，游戏当中的NPC很少有一直跟在优利身边的，都是走了加、加了走让人有种很怪的感觉，魔兽合体的设计比较有趣，可以练出很多一般情况下见不到的魔兽，敌人的设定比一般的RPG要好很多，起码外形就很COOL，此外游戏比较简单，二周目获得4只100以上的超级魔兽后再加上エブラ镇内得到的魔兽蛋（此蛋虽然HP为1但是防御力超强任何攻击都伤害不了它,挡箭牌的首选）通关绝对不是问题。

任天堂名作纪念馆VOL2

●厂商:任天堂　●类型:PUZ合集　●容量:8M　●发售日:1998　●不灭指数:10

经典主机GAMEWATCH，经典的游戏，这款最早的掌上游戏机，曾经风靡一时有着不次于GB的地位，而这款机器的缔造者就是游戏界的天才横井平军先生，正是当初山内社长看重了横井先生的奇妙构思，才会有今天的GB系列主机，而横井先生早期的GAMEWATCH也是不可取代的经典。

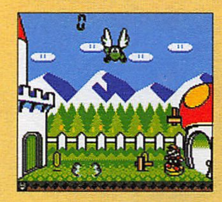
当年的经典游戏收录到了GB上，这样的收录使得横井先生的两大主机合二为一，不但可以让老一代的玩家们感动，同时还可以让新玩家们体验到GAMEWATCH游戏所独有的魅力，这款任天堂名作纪念馆VOL 2共收录了五款GAMEWATCH游戏，分别是海上救援、躲避锤子、厨师、打鼹鼠以及大金刚。游戏不但经过从新制作，而且还加入了全新的要素使得可玩性大增,同时也保留了以前的版本构成了经典模式,使得这款游戏具有了非常高的收藏意义。此外游戏还增加了收集模式，达到一定的点数可以开启相对应的模式。

新的游戏模式并没有改掉以前的游戏特色，新的版本游戏画面十分精美，主人公全部变成了大家所熟悉的马里奥的游戏角色（特别是桃子公主的造型十分可爱），五个游戏里2种不





同的模式可以让不同的玩家找到不同的乐趣，深海救援这款游戏里，玩家所要做的就是控制马里奥将飞机上逃出来的乘客全部用船接住，而水下的那条鱼各位不要误会，那不是吃人的鱼，而是如果乘客落到它身上的时候，会将他们弹起来，起一个弹簧床的作用，鱼的方向不是由你来控制的，而是电脑控制。始祖版目的就是用船接住乘客，至于水下的那条鲨鱼吗^_^!反正和马里奥的那条好鱼不一样。





躲避锤子，始祖版和彩色版唯一的区别就是马里奥版中有一个问号踩下去的话会出现金币，吃掉金币后上面的数值就会上升。

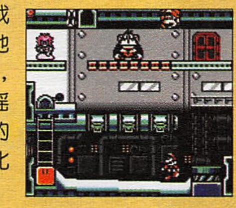
厨师：非常有名气的GAMEWATCH游戏，主人公所要做的就是接住空中的食物，不要让它们掉下去，掉下去的话就会让老鼠吃掉，左上角的那只猫有时会伸出叉子叉住最左边的食物。彩色版制作的非常有趣，主角是



桃子公主，游戏的内容和始祖版差不多，只不过桃子公主不但要接住那些食物，还要将它们做熟，每接一次食物就会熟一点，当食物的颜色改变时就可以让地上的耀西吃掉，这样得分就会非常多。（如果将食物的颜色变成黑色的话耀西吃下就会变小，此外生的食物耀西也可以吃，只不过分数没有那么多罢了）。

打鼹鼠，移动主角，打击从两边潜进来的鼹鼠。游戏简单容易上手。彩色版则是变成了耀西守护耀西蛋，要从四面八方打击来破坏蛋的坏蛋们。

大金刚经典GAMEWATCH游戏之一，移植自街机版的2代，原版中是两个屏幕上下分屏来进行游戏，移植到了GBC上之后变成按B键切换上下屏幕，不过即使这样仍然十分好玩（值得注意的是游戏中有头上有铁板的地方是跳不起来的），彩色版则是要拉动摇杆打开通向大金刚的路。难度和原版相比明显下降。



PS：小学的时候有过一台GAMEWATCH,是老妈的朋友从日本带回来的,入手后视为珍宝。那时的游戏就是“厨师”，破自己的纪录成为了每次晚上回家必完成的“作业”之一,可是好景不长,GAMEWATCH借给同学后竟然被大卸八块,再起不能。那时感觉十分悲伤。当时并不了解GAMEWATCH的知名程度,现在知道后,真想将那名同学给……（以德服人 以德服人）。

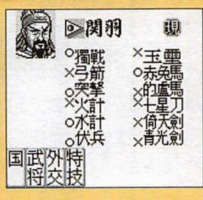
三国志

厂商：光荣 | 类型：SLG | 容量：2M | 发售日：1992 | 不灭指数：9

光荣著名的战略游戏，游戏和电脑版的三国相似，通过选择指令，进行游戏。游戏的目的就是要统一全国，实现自己的梦想。游戏在GB上显得极为出色，出场人物多达200人，而且三国历史中的一些经典场面如：三顾茅庐、赤壁之战、美人计等都会出现在玩家眼前。游戏可以选择的剧本只有两个，不过游戏的乐趣不会因为剧本而减少，游戏中玩家们可以根据自己的意愿改动历史，发展自己的天地。游戏中含有大量的宝物，如果能够全部得到的话，那么一统中国将会变得轻松。此外游戏还对应多人游戏，众多好友聚在一起，共打天下的游戏乐趣将直线上升。初玩的朋友们首先就要搞清楚各项指令的作用，下面我就来分别介绍一下三国志GB版中的游戏指令，为了方便想要上手的朋友们。

高考期间，我同桌用玩GBA来解压，从此我认识了《PG》。如今我用大家录取分取线取来粉红SP，爱死你们了！让我们陪伴《PG》一起成长吧！格格；18；女；132011；兴趣：看动漫、画漫画、听音乐、看书、玩GBA；QQ：125656284





游戏指令：

情报：用来了解各国以及武将的资料。

国家：了解各个国家的情报。战斗之前所必须做的。

外交：用来查看与其他国家的君主外交关系，如果同盟过或者联姻过都会在上面用记号来表示。

武将：查看武将的资料，值得注意的是，游戏中武将都有岁数的设定，也就是说会死亡。要有太子或者是公子，假如没有的话君主死了游戏将会结束。

特技：显示武将的策略、兵种以及所持有的宝物。

人事：用来管理武将。

搜索：魅力越高搜索的成功率就越大。

任用：任用搜索到的武将以及他国武将，不过他国武将任用的成功率非常低该项与魅力有关。

解聘：开除没有用处的武将，省得他们白吃白喝。

赏赐：用来提高武将的忠诚度，防止武将背叛。

任命：任命自己属国的太守，你所任命武将能力的高低将会直接影响到那个国家的发展。

指示－国家的发展方向分为：

富国：以重视内政为主的方针，使国家变得富强（很赚钱的方针）。

强兵：进行征兵及练兵，强化兵种使得兵力充足

集结：运输方针，将武将、钱以及士兵都移动到君主想要的地方。

战争：攻击方针。

委任：将国家的治理交个你所任命的太守，可以设定其发展方向。

继承：选择太子或者是公子，重要性前面已经提到过了。

军事：发展军事力量

战争：向他国发动战争。

征兵：雇佣士兵，虽然可以增加士兵数目但是却会减少人民的忠诚度，而且征兵的数量是人口的10分之一。

训练：让武将训练士兵，增加士兵的训练度。训练度越高士兵在战斗中的攻击力就越强。训练程度与武将的武力有关。

水军：训练水军，训练的武将技能中水军的评价必须为C。

施舍：可以适合钱和粮食，目的就是为了提高士兵的忠诚度。

城堡：用来加强国家的防御，一个城中最多只能建立3个城堡。与执行武将的智力有关。

移动：迁移指令

武将：移动所有的可用资源，如果想要移动的国家有人占据的话则是直接开始战争，看仔细了再使用。

金钱：移动金钱。

取引：购买物品。

卖米：用米来换钱。（不知道各位玩过的朋友们还记得利用这个指令赚钱的方法吗？）

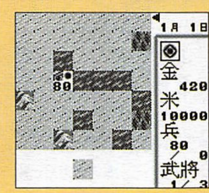
买米：买米，一般秋天米价是最便宜的。

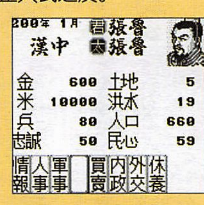
内政：开发国家的土地，智力越高的武将开发成果越好。

开发：

治水：使洪水下降，该值越低越好，同样与武将智力有关。

布施：人民忠诚度，防止人民造反。





外交：与他国友好的指令

婚姻：将自己的女儿嫁给他国君主，能使同盟成功率提高，和武将的智力和魅力有关。

同盟：建立友好的和平关系，同样与武将的智力和魅力有关。

交换：与同盟的君主交换领地，成功率同样很低，除非你非常强。

修养：结束当前回合。

下面再介绍一下游戏中宝物的获得方法：

的卢：增加淘汰战的运气，阵形战的河川移动能力。入手方法：剧本1剧本2均可，在新野城内可以找到（需要一部分运气）。

赤兔：增加淘汰战的运气，阵形战则是增加

移动力和智力。入手方法：剧本1中吕布所有，消灭或者抓获都可以，剧本2中关羽带着。

200年 7月 君 張魯
新野 太 張魯
金 149 土地 14
米 18465 洪水 17
兵 80 人口 1200
忠誠 50 民心 78
劉備拒絕提議

倚天剑：提高武将攻击力。入手方法：2个剧本都在青州左边的国家内，使用曹操获得的几率大一些。

七星剑：同样提高攻击力。入手方法：在司洲取得。剧本1剧本2均可。

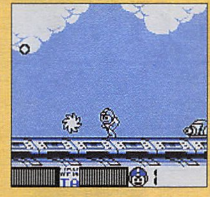
玉玺：将君主的隐藏魅力提升到100。入手方法：剧本1中在雍州得到，剧本2中曹操出来就带着。

PS：GB上最好的策略游戏，虽然游戏的剧本很少，但是游戏玩起来仍然乐趣十足，游戏的自由度做得很高，虽然不像现在的三国游戏有史事和假想的选择，不过仍然可以用曹操拥有诸葛亮，张飞杀死刘备等好玩的事件，以前只能在电视上体验三国，而这款游戏的出现，则可以让玩家们用GB随时随地的体验三国的乐趣。『充满魅力的三国时代』

洛克人世界5

厂商：CAPCOM　类型：ACT　容量：2M　发售日：1994　不灭指数：8

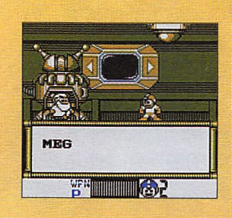


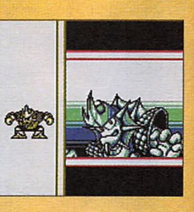


GB版洛克人系列的第五款作品，虽然游戏已经出过4款，但是游戏的内容都是从FC版移植过来的。而第五款作品则是全新的原创作品，游戏中加入了大量的原创角色，使得游戏相比前作变得“鲜”味十足。游戏仍然采用密码接关，如果不小心忘记密码的话，那么损失可是相当“严重”的。游戏的故事仍然发生在20XX年。本来和平的世界突然又出现了异常，地球上突然出现由不明机器人组成的特殊部队，地球又开始遭到破坏，而此时的洛克人也遭到了意想不到的伤害，出行中的洛克人遇到了不明部队的首脑，向它发起攻击的洛克人发觉自己的武器竟然伤害不到对方，穿着最新防护装甲的首脑将绝望的洛克人击倒。被博士救回来的洛克人已经装备上了最新的武器“超级火箭炮”同时还增加了新的机器宠物“猫”（用来攻击屏幕上的敌人，超好用的宠物）。此时的洛克人再次为了地球而战。

不要以为这是全新作品就小看了它的难度，游戏相比以前的4作难度不但没有下降反而大幅度的提升，游戏中洛克人的蓄力武器加入了距离的设定，这样一来一些地方的敌兵就不得不靠近一点去攻击，就是这么“一点”导致了游戏中死亡的次数大幅度上升。游戏还新加入了特殊技能“滑铲”，玩家们可以使用它通过游戏中的一些特殊地形，还可以使用这项技能取得特殊的道具，要是将这个技能活用的话，可以躲过大部分敌人的攻击。游戏中需要使用蓄力攻击才能够消灭的敌人明显增多，而且某些敌人死去之后还会留下一些“特殊物品”，当然全部都是伤害洛克人的，游戏中仍然存在着特殊道具，获得的方法则是需要各位玩家在某些关卡中自己仔细寻找。

游戏的关卡设计依然“BT”，很多玩家在初次进行游戏的时候，往往都会出现第一关死上五六次甚至更多的情况。让我印象最深的就是游戏中默认的第一关，刚玩的时候习惯性选择的。关卡中有很多的传送带，而传送带的上方还有不断落下的物品。有时当你刚准备跳起的时候，就会让从空中落下的“物品”砸中，从而掉下深渊。性子急的朋友们可是要有所准备啊^_^。游戏共有九个舞台，每关的最后照例会有一个BOSS等着玩家，BOSS的难度相比前作又有所提高，想要轻松的胜出是不太可能了。

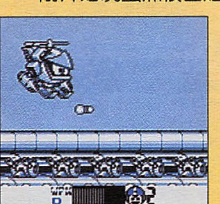




某日，偶正要打机，屏幕上闪出几个字“记录已消失”。痛不欲生啊。当偶再开机时记录又回来了，D卡真妙奇！
施展；16；男；313009；浙江省湖州中学高一年级；兴趣：入手《PG》、打机



刚开始玩虽然很困难，不过当你真正的上手后，就会领略到游戏的真正魅力。洛克人就是这样的一款游戏呢！



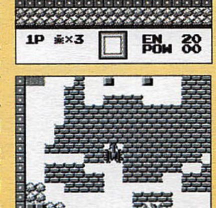
PS：GB上的洛克人系列最早接触的是3代，刚刚入手后的感觉就是难度相比FC之下，并不逊色。不过仔细的玩起来才发现游戏是FC上3代和4代的混合版。几天混战后就给通了，后来入手5代，因为难度问题一直没有通过，直到高二下学期的时候因为学校搬家，离家太远便在同学家住了几天，就利用这几天里和他一起将这款游戏通关了。这是GB上我唯一和朋友一起通关的游戏。

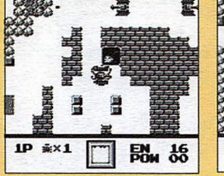
战斗都市

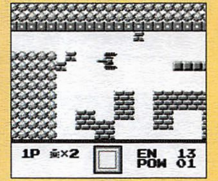
厂商：NAMCO　类型：PUZ　容量：256K　发售日：1991　不灭指数：10

1980年NAMCO推出的坦克游戏，游戏的目的就是要操作坦克守住我方的大本营，同时消灭屏幕中的敌人。我方的坦克可以通过屏幕上出现的道具不断的进行强化，而敌人的种类也会随着难度的上升而进行变化。游戏最大的乐趣莫过于双人游戏了，巧妙地运用战术来封锁敌人的进攻，才能真正地体会到这款游戏的精髓之处，游戏中所附加的编辑关卡也是改游戏的特色之一，玩家们可以通过自己的想象力对游戏中的关卡进行编辑，一切完成之后玩一下自己所编辑的关卡，感觉是不是很不一样呢？游戏简单好玩，十分容易上手。在FC上曾经风靡一时。

1991年NAMCO公司将这款游戏移植到了GB上，游戏中的音乐以及关卡设计都与当初的FC版一致，这样很容易引起老玩家的共鸣，游戏也加入了一些GB版所独有的关卡，但是个人感觉关卡的设计与原来的FC版还是有一些相似之处。因为GB屏幕的限制，游戏并不能全屏显示整个地图版面，而是采用了左右拉伸式。并且还人性化地加入了小地图。这样一来就不会出现担心“大本营”而来回跑的尴尬局面了。GB版令人遗憾则是不但没有加入电池存储，还取消了FC版中大受好评的编辑模式。由于掌机的限制性，使得双人对战必须要两台GB才能完成，这对于我们国内玩家来说可是相当残酷的事实，毕竟那时能够联机对战的人还在少数。







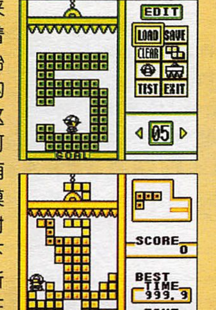
让人很意外的是，这款游戏非常吸引30岁以上的成年玩家。现在的一些玩家当中父母在一起打这款游戏的也不在少数。而GB上的此作也成为了老一代玩家随身的“休闲”方式之一，该游戏再次证明了山内的游戏理念－“简单好玩”。

PS：提到这款游戏就让我想起了小时候去同学家玩的事情。那时邻居家里新购入了一台FC，当时我们这些一起玩的人都非常羡慕他，几乎每天都去他家里。每次去的时候都拿着一些游戏“代币”（就是一些零食、玩具以及冰激凌什么的），东西越好就能换得更多的游戏时间。那时随着机器购入的卡带只有1盘那就是魂斗罗2合一，后来新买了一盘100合一里面就有“坦克大作战”，当时就是这么2盘卡带让我们高高兴兴的玩了大半年，年后当我们再一起去他家里的时候发现他正很不高兴的坐在电视旁，游戏机上插着一盘100合一的游戏卡，而他老爸坐在沙发上兴致勃勃的玩着“坦克大作战”就是这盘游戏让我们再也不能够玩到魂斗罗以及忍者龙剑传了。对于当时的我们来说这可真是一款有魅力的“可恶”游戏啊^_^!

看着一同学因为买不到原装机而烦恼，于是我将SP割爱廉价卖给了他，然后才发现我的烦恼也来了，我再也没有SP可借给女友玩了，她的《牧场》在荒废，揍得我的眼睛在流泪！

俄罗斯方块PLUS

厂商：JALECO　类型：PUZ　容量：2M　发售日：1996　不灭指数：8



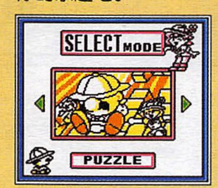
“俄罗斯方块又回来了”带着这句话，89年随着人气掌机GB发售的经典始祖俄罗斯方块，又以全新的面貌出现在各玩家眼前，这次的俄罗斯方块PLUS版可是名副其实的哦，游戏共有4种模式，分别是：始祖模式、世界探险PUZ模式、对战模式以及编辑模式。下面我们一起看看这次的新版俄罗斯方块到底PLUS在什么地方。

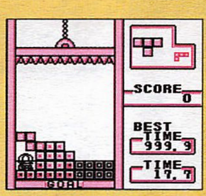
游戏中包含了经典的始祖模式，在这里玩家们可以感受到始祖俄罗斯方块那种独特的魅力，而世界探险PUZ模式则是这个游戏的重头部分。世界冒险PUZ模式中玩家所扮演的是教授的助手，目的就是要协助在世界各大方块遗迹中冒险的教授，让他顺利的下到最底层。在这个游戏中，玩家们要利用俄罗斯方块的规则不断让教授脚下的方块消去，给教授制造出通向最底层的道路，同时还要注意教授头上方的“针刺天花板”，要在“针刺天花板”未碰到教授之前完成任务。PUZ模式下舞台相当丰富，绝对不会让玩家们出现无聊的情况（游戏相当有速度感，特别是游戏中对俄罗斯方块的技巧有着相当高的要求，可不是简简单单就会让大家通关的）游戏看似简单实为不然，很多玩家在进行游戏的时候，通常都会认为按照始祖俄罗斯方块的方式，进行游戏就可以了，不过这是完全错误的想法。游戏中是增加了时间限制，而且每关方块的摆设都各有不同，“针刺天花板”和方块下落的速度会随着关卡而提升，最重要的就是，教授并不是静止不动地，当有方块落到他的位置上时，他就会向上攀登地。所以寻找关卡中技巧就成为了通关的必修课（大部分关卡中都有技巧存在，看似很难的关卡，只要找到了方块摆放的技巧，往往几步就可以轻松的过关），这样一来玩家们在进行游戏的时候不但要有深厚的俄罗斯方块功底，同时还要有灵活的头脑才可以帮助教授顺利的完成探险任务。

此游戏另外的一个卖点就是创造出自己舞台的编辑模式。这个模式中玩家们可以充分发挥自己的想象力，制作出属于自己的PUZ舞台。在这个模式中，玩家们可以随意摆放方块的位置，并且可以设定教授出现的位置以及“针刺天花板”的高度，当玩家们设计好舞台之后可以选择TEST进行一下测试，认为满意之后就可以将它保存到舞台空间中，游戏的舞台空间里面最多可以让玩家储存10个舞台，听起来空间虽然不多但是也足够了。当第一次进行编辑模式时，玩家们可以先选择一下LOAD，在这里JALECO公司为玩家们准备了10个由数字组成的关卡，在覆盖之前玩家们可以体验一下数字关卡，里面可是十分有趣哦。^_^

有句话说的好“独乐不如众乐”，俄罗斯方块PLUS版当然不会缺少好玩的对战模式，对战模式分为两种－始祖模式和世界探险PUZ模式。在始祖模式中玩家们和以往的俄罗斯方块一样进行对战，只不过在方块两侧多了一个能量显示格，能量随着每行方块的消失而上升，当上升至顶端的时候游戏的等级就会提升。而PUZ模式则是看谁先让教授抵达最低点，游戏采用的三局两胜制。开始游戏的时候玩家们可以自由选择对战的关卡同时还可以设定“针刺天花板”的高度。这个模式非常有趣，常常会“抢走”很多的时间。连线模式唯一遗憾的就是不能够选择自己编辑的关卡进行对战。

大人气的俄罗斯方块PLUS版出现后掀起了方块对战的热潮，该游戏属于GB上甚至GBA上最好玩的俄罗斯方块游戏，喜欢俄罗斯方块的朋友们还等什么？感快拿起GBASP插上这盘卡带（或者是烧录卡）与朋友们一起分享游戏所带给你的乐趣吧。





PS：这是我现在还保留着的游戏卡带，拿起这款游戏就会让我想到那时和朋友们一起连线对战游戏的快乐时光，记得那时拿编辑好的关卡给朋友们玩，一个朋友拿过游戏的时候说，没有我过不去的关，可是玩了一会之后，回过头来对我说：“你编的这是什么破关卡啊，能玩吗？我马上抢了过去当着他的面轻松的就过去了（自己编的嘛^_^）。从那以后大家在一起编辑关卡的事情成为了这款游戏带给我最美好的回忆。在写这篇回忆录之前，我将这盘卡带插在了SP上，进入游戏后发现彩色世界的砖块更加富有魅力。

黄星；18；男；330046；江西省南昌市七十北路4616006－04信箱；兴趣：玩游戏、睡眠
雪人：得罪女生的后果是很可怕的哦，你现在知道了吧？

被忽视的部族 却未被遗忘的替补

二线游戏整装待发大阅兵

逆转A.C.E：nakazawa、晨、绫美

他们，没有耀眼的光芒
他们，没有华丽的装饰
虽然他们生存在光辉大作们的阴影之下
但在大作主力休息喘息的淡季
却是他们顶起了GBA王朝的大半壁江山
——这就是默默支撑着GBA山河的二线游戏们
他们，没有被遗忘，在这里，他们将抛开其羞涩的面纱，重新拾回本来应该属于自己的自信，整齐地从我们眼前迈过，接受伯乐们挑剔的检阅，重返战场……

上篇——沉默的替补之RPG

RPG，当前业界的游戏类型之首，任何新生的GBA的RPG游戏都应该为其自己的出生而深感生不逢时，因为早已坐稳江山的黄金太阳、口袋妖怪等一群RPG的贵族们早已用其刺眼的光芒带走了大家的眼球，在他们的阴影下的其他游戏则长期空守冷宫，他们自己本来也具有的余光也逐渐在寒气中被消磨殆尽……其实，他们本来也很优秀，但却因为种种原因未被人们所赏识，现在，就让我们来将其一一曝光，呈现他们最优秀的一面给大家，来重新认识这群沉默的超级替补们。



桃太郎祭典

厂商	Hudson	发售日	2001.3.21	类型	RPG
语言	日语	价格	5200日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★	上场概率	65%		

每逢妖魔当道，必是桃太郎出手……

Hudson品牌系列桃太郎在GBA登陆的第一弹也是该系列目前唯一一款游戏，采用非常独特的mini-game RPG模式，后被kids-station的天才爷爷系列所效仿。即剧情的展开还是以RPG的形式，但是却采用众多的mini Game来取代了传统RPG的战斗模式，小游戏的胜负也直接影响到后续情节的推进发展。但就本游戏的RPG风格来说，也是非常经典的。

在本作中，共收录了30余款mini-Game，都是比较有技巧性的，加上可爱的画面和东洋味超浓的音效，扮演有名的桃太郎，仿佛自己就置身于那个与妖怪大作战的年代。除了有柿太郎和栗太郎这俩系列的新人物登场外，游戏中还有不少知名的日本民俗学中的传统妖怪出现，如狸猫、鬼、河童等，还好还不是百鬼夜行的场面，而且敌人们都很可爱，这也得益于Hudson一向灌输的卡哇伊风格所衬托，朴实、轻松，对于掌机来说，这是最佳的游戏环境了。

另外，游戏同样也有GBA流行的卡片搜集模式，全部共100张，这也是厂商们增大游戏耐玩度的惯用技了，不过对于那些没收藏嗜好的人来说意义就不大了。





以下是我发现的两则关于GBA上的《街头涂鸦》的通关方法，在游戏中要按照它所给路线与另一个比赛，游戏至44%—60%时，有两关(时间只有70秒），按照正常打法，很难通关，如按我的方法，就可以轻松通关了。前一关：先在铁道上滑行，然后向下（注意不要上钢丝）



闪灵二人组(夺还屋)

厂商	Konami	发售日	2001.4.26	类型	RPG
语言	日语	价格	5800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★		上场概率	35%	

讲坛社人气漫画《闪灵二人组》登陆GBA的首款作品，这也是Konami一向的动漫游戏化作风，自然也是忠实于原作的完美展现，另类的略有些搞笑的氛围，一定会让喜欢原作的朋友们乐此不彼。遗憾的是虽然是人气动漫，但柯氏似乎并未在此作上下太大的功夫，无论是设定、系统和画面，都还有待加强。游戏的进行也基本以接受委托人任务帮助其夺回物品，这对于动漫迷们来说应该很熟悉了，





作为GBA初期的作品，能达到这个程度也相当不错了，在厌倦了灰暗的传统风格后，上手如此轻松欢快的作品也不失为一种休闲。



多卡邦Q怪物猎人

厂商	Asmik	发售日	2001.8.3	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★		上场概率	60%	

GBA初期发售的不多的几款RPG之一,相比传统的RPG游戏,本作的风格有点另类,典型的欧美式画风。战斗方面也采用了规则的你攻我防,即攻击和防御是与对方交替进行的,运气因素在本游戏中也得以充分体现,武器和防具的数量种类也很丰富,装备在游戏中显得犹为重要,不仅关系到具体的技能,同时也有熟练度的影响,而且还能任意组合进行合成得到新的装备。另外,也可以战胜掉进陷阱里的倒霉怪兽而收服他们为己所用。

但是缺点也不是没有,尽管系统优秀,但剧情的老套没新意是其难成大器的主要原因,这样的RPG太多,没有更多鲜明特点的话,永远也只能存活在黄金太阳和口袋妖怪的阴影之下。







徽章机器人2 ——铃铛版、十字版

厂商	Hudson	发售日	2001.9.13	类型	RPG
语言	日语	价格	5200日元	游戏人数	1~4人
推荐度	★★★		上场概率	70%	

由GB前作进化到GBA,新作强势出击但收效却欠佳，由于采用了独特新颖的战斗方式，作为在GBA初期RPG游戏本来就不多的情况下，本游戏还是值得上手的，特别是对于机器人饭们。由于机能



的提升，游戏内容充实不少，全部情节包括7章,共有185机体，地图数量也在前作的二倍以上，战斗时则是4vs4的模式。游戏在画面和剧情上的表现都相当不错，最难能可贵的是没有走进传统日式RPG的俗套，尽管没有取得出色的成绩，但还是掩盖不了其优良的素质，不过这也算是为后面该题材游戏作品的一个经验积累，厌倦了传统RPG后，大家不妨试试本作。

跳下，从出口右下方的栏杆上跳上出口，跳上楼梯外侧的栏杆，在栏杆尽头起跳，就可以直接跳上旋转的栏杆，然后就按正常方法滑至终点喷图（可以省20秒）。后一关：先向右一直滑，然后跳上楼梯扶手，再跳上滑梯扶手，再跳上上面的栏杆向右滑行，看到罐子，吃！然后



幻想水浒传-卡片传说

厂商	Konami	发售日	2001.9.13	类型	Card-RPG
语言	日语	价格	5800日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★★		上场概率	85%	

KONAMI的经典游戏幻想水浒传系列一直是很多玩家心目中的经典，而本款游戏是以幻想水浒传2的故事为背景舞台，运用卡片游戏的战斗方式来为玩家展现出一个与众不同的幻想水浒传的世界。

本游戏的剧情完全忠实于PS版的幻想水浒传2。故事的背景是在高原王国与城市同盟间那永无止境，也不知为什么会持续下去的战争间开始的。主角和他最好的朋友乔伊是高原王国独角兽小队的士兵，终于有一天，两国要签订同盟合约了，而主角也期盼着能早日回到家乡与姐姐那米卡相见，而就在当天傍晚，主角和乔伊却陷入了高原王国王子卢卡的阴谋，被抛弃在了撕毁合约的城市同盟军面前……两人为了逃生，无奈之下跳下了万丈悬崖。幻想水浒传2的故事，就在这个背景下诞生了……

本游戏的进行方式是采用AVG的形式来推动剧情，但故事在迷宫中又变成RPG的方式，战斗时则采用了卡片类的游戏方法。游戏的系统可以说是非常的成熟，每一张卡片的平衡性设定都非常的到位，而游戏中更有多达上百张的卡片可供使用，而幻想水浒传中著名的108星宿也被描绘在精美的卡片之上。极具收集性和娱乐性。简言之，幻想水浒传卡片传说是一款非常优秀的休闲游戏，在厌倦正统续作的玩家眼里，应该是一款优秀的外传吧。







魔法假期

厂商	Nintendo	发售日	2001.12.7	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★★★		上场概率	90%	

老任初期在GBA上的力作，类似于圣剑的风格，也许在人们的记忆中任氏并不太适合做此类太过于正统的RPG，加之当时黄金太阳的一手遮天，所以本游戏受注目的程度自然也不高，但实际上本作的整体素质也算对得起任天堂这块招牌，是RPG中绝对优秀的漏网之鱼。

游戏的系统比较简单，但画面相当的精美，传统的RPG迷们都能很容易的上手，因为太过于传统，所以属性相克原理也在本作中得以充分体现，战斗难度不大，妖精搜集则是另一大卖点，所以那些分别掌管着16种魔法属性的精灵们成为主宰战斗的关键。剧情方面则是主角所在魔法学校的一行人因被妖魔突如其来的袭击而失散，从此便展开找寻另外15位伙伴的大冒险。







中央大陆传说

厂商	Tomy	发售日	2001.11.30	类型	RPG
语言	日语	价格	5400日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★★		上场概率	80%	

从下侧栏杆向左滑到尽头，跳下，再滑到地图左下方出口，向上然后喷图K · O（可以省15秒）。
关键是对地图的和操作技巧，慢慢练一定会成功的！ 江苏无锡 陈嵘

名系列Zoids saga将最新作交给了初期的GBA，这本应该是重量级的一作，可是最后也得到个冷场。GBA初期的RPG通症。可是当你细细来咀嚼本作时，你会发现自己是多么不小心地差点错过如此佳作。





故事由行星Zi历史上最大危机出现，需要超越时空寻找最强Zoids拉开冒险的序幕，虽然看上去像时空剧，实际上还是接近中世纪欧洲的风格，古典中夹带一些现代化，倒是很有意思。游戏华美的战斗画面极具魄力，TV中最为活跃的50位人物都悉数登场，出场的Zoids数量也达到100，“明星”阵容可谓强大。系统方面则是3vs3的战斗，不同的组合再配以不同的武器，再加上一些支援效果，令战斗不像一般RPG那样显得太过于枯燥。总之，各方面都相当优秀的此作，值得入手。



机动天使

厂商	Epoch	发售日	2001.12.21	类型	对战RPG
语言	日语	价格	5500日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★★		上场概率	80%	

Clamp的超人气漫画系列机动天使的改编游戏。游戏的类型是属于养成对战型的RPG游戏，游戏的画面非常出众，轻松有趣，非常适合此漫画作品的Fans尝试。

故事讲述的是初到东京的12岁少女铃原，在东京的街头目睹了电子屏幕上被称为天使的人性机器人的对战之后，被深深的吸引了。而后她通过天使之卵，创造出了她自己的天使，ヒカル。于是，她与自己的天使参加了Angelic play的格斗大会，并在那里遇到了形形色色的对手与朋友。究竟，等待铃原的会是什么呢？

游戏采用了战棋类游戏的对战方法，各种不同造型和功能的天使会参与对战，并附以各种华丽的连续技和必杀技，使得游戏具有一定的刺激感和紧张感。玩家要通过不断的战斗提升自己天使的能力，并逐渐和更高级别的对手战斗，最后获得全国大赛的冠军。而在通关之后，更可以按照玩家的意愿，量身打造出一个属于自己的天使来，用自己的天使去和朋友对战，那种感觉想必会很好的吧。







蕃茄大冒险

厂商	Nintendo	发售日	2002.1.25	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★		上场概率	60%	

可爱风格且出自于任天堂本社，一贯作风，同时也是GBA初期招揽女性和低年龄段玩家市场的强作，整个游戏的风格都给人轻松愉悦的感觉，系统的设定也简单易懂，很容易上手。主人公为了救回被掠走的女朋友而踏上了西红柿王国的冒险之旅，通过6个区域内的斗智斗勇，在爱的勇气支撑下前进。另外在战斗系统方面还是借鉴了一些大作RPG的模式，操作起来尽管熟悉，但是总还是给人怪怪的感觉，还好，如对战格斗般的紧张感也算是为游戏增添了一些色彩。





街霸Z3的选真人的方法 在进入选人模式中，选中你选的人（千万不是按任何键）。首先按住Start键，同时按下A、B、C、D键，这样就选上真人了，不过选警察比较特殊，先按住Start键，再按Select键，同时按下A、B、L、R键，如果一次成功，会真按进入战斗模式。我



魔法封神

厂商	Koei	发售日	2002.3.29	类型	RPG
语言	日语	价格	5800日元	游戏人数	1~4人
推荐度	★★★★		上场概率	80%	

应该算是风格比较传统的RPG，初上手时给人的感觉可能有点干涩，但逐渐融入游戏中后你会发现本作其实还是有着其鲜明的特点的。尽管在剧情上没有太大的别致，但其材料合成系统却是相当有趣的设定，特别是合成的未知性，又特别是根据咒语的日文发音来进行选择……给人以相当大的期望来获得至宝，当然，一无所有的失望也不是没有的，而这也成为之后众RPG们所广泛采用的方式。

由于其本身也是光荣公司的作品，这个历史王的游戏题材似乎都总喜欢和咱们中国文化沾边，由于本作的设定也在我国3000年前商朝时期，以那个把人、仙、妖三界掺杂在一起的革命空想神话小说《封神演义》背景为基础，主角则要与自己的伙伴们通过解谜、宝贝合成和惩治妖怪来充实自己的冒险之旅，以击败妖妇妲己为最终目标。

另外除了宝贝的合成极具特色外，还能与NGC同作的联动来获得一些更加特殊的要素。







携带电兽2——力量版、速度版

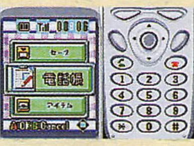
厂商	Smilesoft	发售日	2002.4.26	类型	RPG
语言	日语	价格	5800日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★★		上场概率	90%	

相较前作，本作剧情丰富了不少，并同时推出力量版和速度版，仍然是以独特的电兽界与人类之间的故事题材，以电话来召唤怪兽，是十分新颖的创意，整个游戏的素质相当的高，但是碍于口袋妖怪系列在掌机RPG界的完全统治地位，所以此作一时也并未引起过多的关注。

游戏中一直由天线树来保持联络的人间和电兽界，因为天线树莫名的枯萎，主角为了究其原因而前往电兽界开始了冒险之旅。在系统上，取消了随机遇敌制，增加了电兽数量，加之Boss能力的降低，传统RPG方式的击败敌人已不是最主要的目的，反而“进化”和电兽的搜集成为了最大的乐趣，电话簿也是游戏中最常用的工具，遇到为难时，快快拨电话给你的怪兽兄弟们吧，随叫随到。

尽管是两个版本，但在总体方面几乎没有太大差异，要是您总感叹没有优秀的RPG玩，那么本作应该可以满足您这样的要求。







昔日重来——历史教科书

厂商	角川书店	发售日	2002.3.29	类型	RPG
语言	日语	价格	5800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★		上场概率	80%	

用这种方法只成功一次，可能是BUG问题，如果这个成功，连退3步后，按→+A、B，是电冲，后退3退，单按→+B，是气功弹，不知你们是否会成功，试一试吧！内蒙古　曹宇翔

想当年角川书店在SFC时代和早次世代时期，也曾红极一时，其RPG的水准也是有目共睹。此番GBA早期制作的RPG也残留着太多那个快乐游戏年代的味道，正好这样的名字，也算是一种精神上的怀旧吧，对于生于70年代末、80年代初的游戏人来说，感受此作必能勾起回忆……

在系统上，几乎集众家之长，几大RPG名流的特点统统借鉴，剧情上来说，日式RPG的老套了，但由于有分支情节的设定，所以还是相当有吸引力。基本上还是讲曾由时之一族封印的妖魔复活开始危害人间，于是乎主角チンポ为了打倒妖魔而出发开始冒险之旅（……果然老套）。不过在细节上本作处理得相当不错，画面可以说是GBA角色扮演类中最为精美的了，抛开剧情太传统不说，本作的素质还是蛮高的，值得上手，尤其是老玩家们。







川之垂钓5——不可思议之森

厂商	Victor	发售日	2002.3.15	类型	钓鱼RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★★		上场概率	90%	

以钓鱼为主题，这样的的RPG题材倒是非常新颖，当然出自于Victor的这款特别的游戏值得大家来好好的感觉一下。

玩家扮演的将是刚学会钓鱼的主角溪太，因初钓时被拖入沼中央而来到了另一个完全陌生的世界，在很像古时日本乡下的村庄里，发现很多人都神秘失踪了，其实是因得罪了神明而被变为了鱼，只有被主角从河中"钓"上来才能够解除诅咒恢复为人，钓也即是战斗，由钓鱼累积经验进而提升自己的钓鱼技巧，于是乎，这个以钓"人"为主的救世冒险便从此展开……以此向着重返自己的世界而努力。单就"钓鱼"的过程来讲，是十分适合掌机的，再配以精彩的剧情，绝对应该是大作级别的，但却并未在国内掀起波澜，也许是其游戏名本为钓鱼相关，让多数人误解为单纯的体育运动小品而被埋没了……







妖怪道

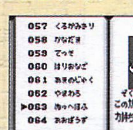
厂商	Fuuki	发售日	2002.3.28	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★		上场概率	75%	

也许是口袋妖怪的旋风令大家都眼红，所以妖怪题材一度成为众厂商的掌中宝，不算太大厂商的Fuuki此作便是如此，而且在些许系统上甚至都还能找到一些口袋的优点，不过这也不是在否认本作的存在性。相反的，本作在系统上的一些大胆创新倒是非常值得肯定的。特别是采取随机功能方块的选择来决定战斗，而方块的数量和排列也则影响到双方实力和战斗情况，根据游戏者的操作，有时就算是处于劣势甚至也有可能一发逆转的。另外少不了的当然则是怪物的招降，几乎所有的RPG都这样……打败后纳为己用甚至还可以培养。

至于故事设定，还是日本空想式，本是安好相处的时代，妖怪却突然危害人间，这个时候没有桃太郎，当然也没有安倍，更不可能有鬼太郎，有的只是游戏者你，在大众还没有意识到妖怪即将前来作乱之时来惩治或收复这些遍布世界各地的坏妖怪们。

另外游戏共收录了100种以上的妖怪登场（记录在妖怪图鉴中），其中当然少不了民俗学中一些著名的日本传统妖怪如河童、狸猫、山姥等，在游戏之余能顺便了解一下异国的文化倒也不失为一种好事。





龙珠Z 无敌的秘密：龙珠Z的难度实在不怎么样，不过如果有人要横冲直撞的话下面这条秘技可以帮助你。在开场画面输入上下左右BA，成功的话会听到一声音效，悟空无敌！ 广东澄海 谢冬发





口袋基地

VOL. 1

（文/口袋妖怪网）

《口袋百问》暂时和大家告别了，如果说"百问"的特点是"全"而"散"，它既覆盖了口袋妖怪问题的方方面面，同时也存在着比较零散的不足，那么本期开始的《口袋基地》，则是侧重文章的完整和系统化，并具有三个"Q"（全面、权威、奇趣）的特色，它将系统地介绍口袋妖怪相关的一系列专题和研究，包括攻略、秘技、抓宠、周边、金手指、绘图、同人文学、恶搞、配招、遗传、选美、种树等内容。收集每一期的口袋资料，便相当于拥有一部"口袋妖怪大百科全书"。

口袋妖怪 历代神兽集

"神兽"其实并没有一个明确的定义，由于它们稀有度高，捕获过程复杂，加上壮丽的外表，因而颇受玩家的喜爱。此外，从其内核数值的设定来看，它们具有如下的共同特点：种族值总和大于579，且在遗传中属于未发现组。在21只神兽中，无法进入战斗塔的为一级神兽，即超梦、梦幻、洛基亚、凤王、雪拉比、海皇牙、古拉顿、天空龙、吉拉丘、迪奥西斯；其余为二级神兽，即急冻鸟、闪电鸟、火焰鸟（合称三神鸟）、雷皇、炎帝、水君（合称三神兽）、岩神柱、冰神柱、钢神柱（合称三神柱）、拉迪奥斯、拉迪亚斯（并称水都守护神）。

一级神兽

图鉴	神兽名称（中日英）	全国方元编号	取得方法	五围和属性、特性	学习技能表	技巧机器学习表
	超梦 ミュウツー Mewtwo	150 305	[火叶版]超梦山洞最底下一层	HP：106 攻击：100 防御：090 特攻：154 特防：090 速度：130 属性：超 特性：压力	**升级技能** 念力 残废 栅栏 白雾 流星 自我再生 神秘守护 精神干扰 自我暗示 预知未来 健忘 **定点教学** 百万拳击 百万脚踢 压制 舍身撞 反击 地球摔 模仿 摇手指 食梦 电磁波 替身	**学习机器** TM01 TM02 TM03 TM04 TM05 TM06 TM07 TM08 TM09 TM10 TM11 TM12 TM13 TM14 TM15 TM16 TM17 TM18 TM19 TM20 TM21 TM22 TM23 TM24 TM25 TM26 TM27 TM28 TM29 TM30 TM31 TM32 TM33 TM34 TM35 TM36 TM37 TM38 TM39 TM40 TM41 TM42 TM43 TM44 TM45 TM46 TM47 TM48 TM49 TM50 **秘传机器** HM01 HM02 HM03 HM04 HM05 HM06 HM07 HM08

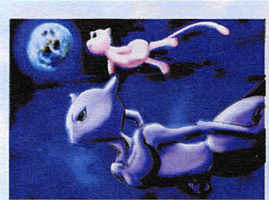
源自《超梦的逆袭》、《超梦！我就在这里》

人生自古谁无死，把握时间玩多点游戏，不过，也免不了学习喔！
林晓佳；17；男；522000；广东省揭阳市榕城区新兴南路二巷15号；兴趣：玩游戏、交朋友



介绍："我到底是谁？""我是为什么出生的？"种种一切，在由梦幻的遗传基因制造出的超梦心中埋下了迷惑的仇恨："并不是战斗，也不是宣战，只是要对制造出我的人们进行反击。"但是，造物主并没有抛弃这原本不祥的产物，就在超梦带领的复制品大军与梦幻他们决战的时候，终于被梦幻那天真无邪，还有小智舍身而出让超梦领悟了生命的意义："我们都是存在着的，都有着生命，甚至，也能像普通的口袋妖怪一样生存着。"生命的意义，不就是如此吗？当我们无边的追寻梦想时、犹豫迷惑时、哪怕失落痛苦的时候，请这样思考一下，生命，是这样的美丽。

图鉴	神兽名称（中日英）	全国方元编号	取得方法	五围和属性、特性	学习技能表	技巧机器学习表
	梦幻 ミュウ Mew	151 306	无法得到	HP：100 攻击：100 防御：100 特攻：100 特防：100 速度：100 属性：超 特性：同步率	**升级技能** 拍打 变身 百万拳击 摇手指 精神干扰 原始力量 **定点教学** 百万拳击 舞剑 百万脚踢 压制 舍身撞 反击 地球摔 模仿 摇手指 生蛋 食梦 电磁波 大爆炸 岩崩 替身	**学习机器** TM01 TM02 TM03 TM04 TM05 TM06 TM07 TM08 TM09 TM10 TM11 TM12 TM13 TM14 TM15 TM16 TM17 TM18 TM19 TM20 TM21 TM22 TM23 TM24 TM25 TM26 TM27 TM28 TM29 TM30 TM31 TM32 TM33 TM34 TM35 TM36 TM37 TM38 TM39 TM40 TM41 TM42 TM43 TM44 TM45 TM46 TM47 TM48 TM49 TM50 **秘传机器** HM01 HM02 HM03 HM04 HM05 HM06 HM07 HM08



源自《超梦的逆袭》

介绍：不知不觉间，碧清荡漾的水中，诞生了一个精灵。他四处漂流着，随风而舞，随云而睡，世间的美丽洋溢在他纯真的心灵。终于，他遇到了另一个自我，那是用自己的遗传基因制造出的超梦，拥有自我思维的超梦"自己到底是什么？"梦幻与之游玩，梦幻又与之一战，虽然，还是没有帮助回答超梦的这一疑问，但，最后我们还是看到--欢快游戏在世界中的小梦幻，是那样的纯真、可爱，难道这不就是感化人心、展现人性的美丽精灵吗？愿他永远存在我们的梦中、心灵中。

图鉴	神兽名称（中日英）	全国方元编号	取得方法	五围和属性、特性	学习技能表	技巧机器学习表
	露基亚 ルギア Lugia	249 384	[火叶版]8号岛尽头深渊[金版]需要先抓到凤王后在漩涡岛捕捉	HP：106 攻击：090 防御：130 特攻：090 特防：154 速度：110 属性：超＋飞 特性：压力	**升级技能** 吹飞 神秘守护 旋风 自我再生 水压 求雨 流星 空中爆破 原始力量 预知未来 **定点教学** 压制 舍身撞 模仿 食梦 电磁波 替身	**学习机器** TM01 TM02 TM03 TM04 TM05 TM06 TM07 TM08 TM09 TM10 TM11 TM12 TM13 TM14 TM15 TM16 TM17 TM18 TM19 TM20 TM21 TM22 TM23 TM24 TM25 TM26 TM27 TM28 TM29 TM30 TM31 TM32 TM33 TM34 TM35 TM36 TM37 TM38 TM39 TM40 TM41 TM42 TM43 TM44 TM45 TM46 TM47 TM48 TM49 TM50 **秘传机器** HM01 HM02 HM03 HM04 HM05 HM06 HM07 HM08

源自《露基亚的爆诞》



介绍：传说当那毁灭的危机出现时，海之神就会出现拯救世界。露基亚即为海之神，属水性又能飞行，敏捷且又坚实，超能的攻击既强劲又美形，实乃旅游飞行选美PK之极品。于是，勇者小智毫无疑问的与露基亚，还与擅长临阵倒戈的武藏小次郎们并肩协力，夺宝物，平三鸟，灭空中堡垒，世界和平。故事也于

此落下了帷幕，三鸟复归其位，继续维持着微妙的相属关系，露基亚也再度沉睡，充当着他那守护神之职。

图鉴	神兽名称（中日英）	全国方元编号	取得方法	五围和属性、特性	学习技能表	技巧机器学习表
	凤王 ホウオウ Ho-oh	250 385	[火叶版]8号岛尽头顶峰[银版]需要先抓到露基亚后在铃塔顶层捕捉	HP：106 攻击：130 防御：090 特攻：110 特防：154 速度：090 属性：火+飞 特性：压力	**升级技能** 吹飞 神秘守护 旋风 自我再生 大字火 日本晴 流星 神圣之火 原始力量 预知未来 **定点教学** 舍身撞 模仿 食梦 电磁波 替身	见下表

学习机器

TM01	TM02	TM03	**TM04**	**TM05**
TM06	TM07	TM08	TM09	**TM10**
TM11	TM12	TM13	TM14	**TM15**
TM16	**TM17**	**TM18**	**TM19**	**TM20**
TM21	**TM22**	TM23	**TM24**	**TM25**
TM26	**TM27**	TM28	**TM29**	**TM30**
TM31	**TM32**	**TM33**	**TM34**	**TM35**
TM36	**TM37**	**TM38**	TM39	**TM40**
TM41	**TM42**	**TM43**	**TM44**	TM45
TM46	**TM47**	TM48	TM49	**TM50**

秘传机器

HM01	**HM02**	HM03	**HM04**	**HM05**	**HM06**	HM07	HM08



源自《石英联盟》

介绍：最早登场的神兽，就在小智收服皮卡丘的那第一话，远古的都几近遗忘，问某君，唯忆起那条像一辉的尾巴、颜色不明的身体与弯嘴、还就像只一母鸡？

图鉴	神兽名称（中日英）	全国方元编号	取得方法	五围和属性、特性	学习技能表	技巧机器学习表
	雪拉比 セレビィ Celebi	251 386	[水晶中文版]得到GS球后在森林小庙捕捉。	HP：100 攻击：100 防御：100 特攻：100 特防：100 速度：100 属性：超+草 特性：自然回复	**升级技能** 寄生种子 念力 自我再生 治疗铃声 神秘守护 原始力量 预知未来 接力棒 灭亡歌 **定点教学** 舞剑 舍身撞 模仿 摇手指 食梦 替身	见下表

学习机器

TM01	TM02	**TM03**	**TM04**	TM05
TM06	TM07	TM08	TM09	**TM10**
TM11	TM12	TM13	TM14	**TM15**
TM16	**TM17**	**TM18**	**TM19**	**TM20**
TM21	**TM22**	TM23	TM24	TM25
TM26	**TM27**	TM28	**TM29**	**TM30**
TM31	**TM32**	**TM33**	**TM34**	TM35
TM36	**TM37**	TM38	TM39	**TM40**
TM41	**TM42**	**TM43**	**TM44**	TM45
TM46	TM47	**TM48**	TM49	TM50

秘传机器

HM01	HM02	HM03	HM04	**HM05**	HM06	HM07	HM08

源自《超越时空的遭遇》

介绍：守护森林之神，能够超越时空，浅黄色的身体，可爱的大眼睛、透明小巧的翅膀、还有两根细长的眉毛，再者又是超能系的小宝宝，所有的元素集合成了这个超可爱的形象。不过在剧中却由他恶搞般的变身成了丑陋恐怖的树枝老妖怪，也使得小智他们只能使用精神胜利大法将他唤醒，而后甚至又枯死成了老头雪拉比。啊，多么的不幸，虽然如此，但正好使本剧成为了GG与MM一同观看的佳作，当MM惊恐于可爱的雪拉比发生的异变时而发生种种症状的话，GG们就可以温情或热血的说"看着我吧，我比他可爱多了……"



神兽是口袋妖怪的一个重要构成部分。只有一次的捕捉机会，复杂的捕捉过程都给大家留下很深的印象吧。当然，这些神兽都是独当一面，用来闯关是轻而易举。此外，庞大的神兽数量也满足了大家的收集癖，而有些神兽得到条件苛刻之极。玩一遍游戏中，这些神兽是肯定要入手的！！！

口袋博士

Q: 我希望能够看到些关于《口袋妖怪·叶绿》的疑难解答,尤其是想知道收集《口袋妖怪·叶绿》中的第四个徽章时,怎么打开第二个电光门?还有一些怪兽训练场的门不开,无法进去拿徽章打BOSS,希望你们能帮我解答。谢谢!

黄腾蛟;15;男;467000;河南省平顶山市新华税务局家属院五楼;兴趣:玩GBA、听音乐、画画。

A: 第二个电光门的开关是随机的,所以其开启只能碰运气,可以在启动第一个电门后存档一下,一旦打开的不是第二个电门开关,再重新读档.此外,第二个开关通常出现在第一个开关的旁边。训练场的门不开的情况只是第二个城市才有吧,不要着急,得到7个徽章后再回到这里,门自然就打开了。

Q: 对雪人兄,风林兄,加上飞月MM问个问题:我非常想看《裂空的访问者》,不知你们喜不喜欢口袋妖怪,我可是忠实FANS,我玩GBA全都是因为它,《裂空的访问者》什么时候上市?我想看……!能不能收录在《PG》的光盘中?最好是中文,谢谢!

王玮琳;15;男;116100;辽宁省大连市金州区;兴趣:GBA&口袋妖怪+看《电软》与《掌机迷》。

A: 第7部口袋剧场《裂空的访问者》今年暑假上市,它动用了裂空坐(天空之龙)和No.386代欧奇希斯两只神兽,可谓规模宏大,只可惜没有在国内上映,不过国内的口袋影视爱好者很快就会做出字幕版的.由于版权和容量的问题,暂时无法收入在光盘里面吧。

Q: 能否寄给我《宠物小精灵·绿宝石》的密码(金手指),先谢了!

刘震;16;男;215000;江苏省苏州市专诸巷23号;兴趣:看《掌机迷》、玩GBA、买GBA卡、买GBASP。

A: 口袋妖怪的金手指码非常多,以后我们会做一期专题的,包括金手指使用教程和重要金手指码。这里只举个例子:叶绿穿墙金手指为:CE6143E64919FA63,你可以试试,非常有趣。

Q: 希望《掌机迷》下期做个《口袋妖怪·火红/叶绿》的研究,主要是386个妖怪的抓法和地点。

曹臣;18;男;400060;重庆南岸区珊瑚村48幢1单元5-2;兴趣:打GBA、PS、PS2、街机。

A: 口袋妖怪宝石386版的捕捉地点大全已在《标准掌机典藏》很详细地刊出了,大家可以作为抓宠的参考。至于火红、叶绿的386版,由于现在大家都知道了修改rom的方法,网络上流传许多种不同的修改版本,所以已无"权威"的抓宠地点之说了。

Q: 打掌机好累哦,时不时还要从父母那把掌机偷出来.对了,谁知道《口袋妖怪·火红》中三只凤凰和梦梦怎样才能捉住?(我可以找到他们)

巢宇翔;16;男;213003;江苏省常州市西杯乡;兴趣:看书、打机、睡觉。

A: 凤凰只有1只,你问的应该是"三只神鸟"吧,这些神兽的逃脱率非常高(有具体公式可以计算出来),一个实用的技巧是:将它们打至剩下几滴血,并让它们进入异常状态(中毒、麻痹、冰冻),便能大大提高捕获几率。

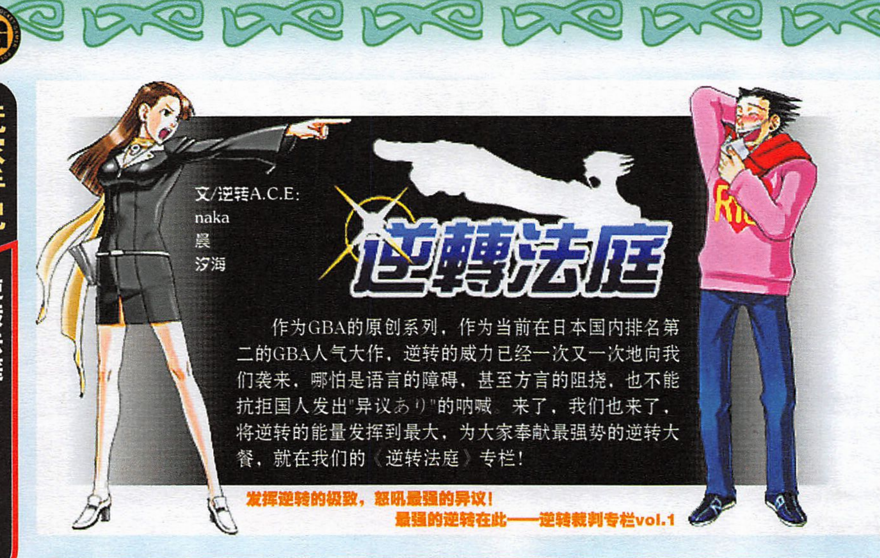


请关注本期口袋新作报道!

口袋P.C屋

编者按:在口袋基地第二期中,“口袋P.C屋”要作为一个供读者发挥的版块正式开张。只要是口袋的小心得,画稿,秘技,修改,同人短文等等相关内容,都可以发给我们。通过读者之家,也给读者一个参与投稿,互相交流的机会。一般来说,文字性来信请不要超过300字,而绘画请不要用铅笔。读者朋友既可以发电子邮件至vipsinacom@vip.sina.com,或者来信至编辑部,地址是:北京安外邮局75号信箱《掌机迷》编辑部“口袋基地”栏目组收,邮编100011。“口袋P.C屋”将会成为全国口袋爱好者交流的一个温馨家园,请大家积极添砖加瓦。

在部队里玩GBA,绝对是种刺激。
董加庆;21;男;225002;江苏省武警扬州支队二中队;兴趣:玩GBA、军训、打靶



欢迎来到我们的逆转法庭，初次见面还请多多关照，正式开庭前先向大家介绍我们法庭设施的基本结构和功能，还望各位不要迷路。

A、逆转旁听席

关于逆转的FAQ，新人上手指南，剧情难点答疑，我们从基础开始，彻底剖析每一处细节，助您完全逆转。

B、闪电传票

逆转系列的最新情报动态、相关周边的最靓讯息。



C、地下图书馆

逆转研究&资料，基础入门，从人物详解上手。

OK，那么现在，就请随着我们正式入庭。

逆转旁听席



一 请问逆转裁判是怎样的一款游戏呢?

在逆转裁判的世界中，玩家要扮演新人律师成步堂龙一，处理一个个不同的案件，努力去帮助委托人赢得无罪判决。游戏通过在法庭上找出证人的矛盾来推动剧情一步步的发展，直到最后的"逆转"裁判，这一过程让玩家深醉其中，不能自拔。此款游戏受到各界一致的好评，完美的剧情，新颖的系统与法庭上紧张的临场感深深地打动了每一个玩家。总之，没有玩过此游戏的朋友们，不妨亲自尝试一下，绝不会让你失望的。

二 逆转裁判是由哪些人开发制作的?有名么?

逆转裁判系列是由卡普空第四开发部研究制作，于2001年10月12日发售的法庭Battle类AVG游戏。游戏的总制作就是大名鼎鼎的生化之父三上真司，在他的带领下，当时只有7人的制作小组努力地不断开发新系统，逐渐形成了今日逆转那样的雏形，在这里不得不提的是剧本作者巧舟，整个逆转世界可以说是由他一手构建的，正是他那份制作新型侦探游戏的梦想才使我们能够玩到逆转裁判这一经典的游戏，他可以说是逆转之父呀。

下面附上初代逆转裁判的全部制作人员名单。

企划・脚本・监督：巧舟
图解：末包久美子　岩元辰郎
主程序：大谷规之　　程序：远藤　正胜
音乐：杉森雅和　　音效：森　敦史
制作总指挥：三上真司　　演出：稻叶　敦志
宣传:中谷洋　寺田步未　　使用说明书:内田裕美子



三 逆转裁判有什么吸引人的地方？画面？或者是音乐？

逆转裁判的故事使用了动画风格来表现，略微写实的风格恰到好处地衬托出了游戏的精髓，而几个简单的动作也很好地把每个角色的个性表现了出来。

而说到音乐，逆转裁判的配乐几乎是完美的，法庭上恰到好处的几段音乐，把紧张激烈的对决感全部提升到极至，自由行动时的几段背景音乐也很受人喜欢，而每个人自己的个人背景音乐更加的让人欣赏，像逆转时响起的那首"逆转2001"，让玩家有真像在眼前出现的感觉，而像真宵那欢快轻松的背景音乐，更是一口气延续了三代，成为了逆转裁判音乐的一个象征。而整个游戏最吸引人的地方，其实来自于它的创意和剧情。

四 那么，逆转裁判讲述的是一个什么样的故事呢？

在十五年前，曾发生了一起神秘的杀人事件，警方搜查很久也找不到任何线索，万般无柰之下，警视厅动用了灵媒师的力量，然而这个消息却被人透露到了媒体中……这一连串的事件，直接影响了逆转裁判世界中所有人物的命运……

刚刚成为律师的成步堂龙一，第一个接手的案子就是一个杀人案件，手忙脚乱的他，在老师千寻所长的帮助下赢得了案子的胜利。然而，出人意料的是，千寻所长竟然死在了自己的事务所，而其死前的证据却指明了她的亲妹妹真宵是凶手！望着柔弱的真宵，成步堂不仅茫然起来……而即将控诉真宵的，却是成步堂过去的小学同学，天才检察官御剑怜侍。随着故事的进行，一切的阴谋，伴随着成步堂与御剑之间的过去，慢慢的在我们的面前揭晓了……

游戏中，成步堂与御剑各自的转变，以及两个人之间的友谊，都是作者想向我们表达的东西。逆转裁判的整个故事，也向我们阐述了律师的真正意义，它就像是千寻所长对成步堂所说的那句话一样，"……成步堂君，所谓证物，就是这样的。你从不同的角度看它，它就会有种种不同的含义……我们人类也是如此。被告是"有罪"还是"冤枉"？这点我们无法知道。律师所能做的，就是相信他们。相信他们，就是相信自己。成步堂君。你要坚强……再坚强。自己相信的东西，到了最后也不要放弃。"

逆转裁判，讲述的就是这样一个逐渐消除"迷惑"，找寻最后的"真实"的意味深长的故事……

五 逆转裁判有后续作品吗？都是汉化好的吗？

目前在GBA平台上，先后有逆转裁判，逆转裁判2和逆转裁判3三款作品，这三套作品构成了一个完整的逆转裁判系列，想要领会逆转裁判魅力的读者不妨都去尝试一下。而在任天堂的新掌机NDS上，即将发售一款逆转裁判的新作，有关新作的消息，请关注闪电传票栏目。

目前，3款作品先后都有不同程度的汉化，同时完美汉化的时候也离我们越来越近了，具体情况还请多留意我们掌机迷杂志和逆转A.C.E同步的最新情报。

六 逆转裁判的玩法是怎样的呢？难吗？

玩家作为律师，需要为自己的委托人辩护，赢得无罪的判决，这就需要玩家通过各种方法来达成这一目标。

游戏中共分有两个部分，侦探篇和法庭篇。在侦探篇中，玩家将转换为第一人称视角，在不同的地点来回移动，搜寻整个案件的线索，寻找影响胜负关键的证物，推动剧情的发展。

当搜集完一定的证据之后，故事就会转入法庭篇，玩家的视角转为第三人称。此时的玩家要在证人的证词中寻找矛盾，利用自己手中的证物来揭示虚假的证词，一步步的把剧情推向高潮。

就整体来说，游戏的难度并不高，就算碰到了什么难解的谜题，在玩家静下心来仔细思索之后，问题最终也会迎刃而解。

七 游戏具体的操纵方法是？

侦探篇中，总共有四个选项，调查，移动，交谈，指证。调查选项可以调查当前场景中的任何事物，以此来找出有用的线索。移动选项用来在不同的场景中切换。交谈选项是和当前场景中的人物进行对话，是搜集情报和寻找线索的一种重要手段。而指证选项，则是用来向场景中的人物出示手中的物品，以此来推动故事的发展。

法庭篇中，审判的过程中，证物会不断的提交上来，存放在法庭记录中，玩家要仔细记阅这些证物的资料，因为它们就是玩家反击的武器，可以利用R键来查阅法庭记录，不同的证物上还可以进一步调查（如照片等）。当证人开始作出证言之后，玩家就可以进入讯问阶段。此时L键是威慑，可以深入地盘问证人的证词，而当发现证人的证言和证物之间存在有矛盾时，就可以利用R键调出证物进行指证，从而不断的逆转整个案件。

八 游戏中怎样的情况表示失败呢？

在游戏的法庭篇当中，如果玩家多次举证失败，裁判长就会给予玩家惩罚，这样会导致玩家的信任度下降（小叹号标记）。每次审判开始时，玩家都会有5点的信任度，当信任度降到零的时候，裁判长就会强行打断审判，并宣布玩家的委托人有罪，此时就会被视为游戏失败。

蛮期待“口袋基地”的，毕竟我是口袋的FANS，不知接受读者投搞吗？上海松江竹竿汇38号；201600；Monme
雪人：当然接受啊，欢迎大家把自己的心得或画稿寄来哦。





闪电传票

一 逆转裁判最新作NDS版发表确定、日本预定开始！

逆转裁判的最新作，逆转裁判シリーズ（系列）已经确定在NDS上发表了。之前一直猜测的"逆转裁判3就是此系列的完结篇"的这一结论也已经被打破。目前暂定名《逆转裁判for Nintendo DS》，目前日本国内也已开始预定，价格为5000日元，因为是预定，所以享受到了15%的折扣。对于游戏本身，值得大家注意的是，此款新作究竟是过去故事的延续还是完全不同的全新剧本呢？不过照目前的情况来看，由于逆转GBA三作的剧情已经很难再进一步拓展了，而且新作也并非以逆转裁判4的形式出现，这也正如NDS并非就是GBA2一样，作为逆转系列的过渡游戏，加之NDS的特殊机能，新的逆转裁判究竟会以怎样的面貌出现在我们眼前呢？更多的相关情报还请大家关注以后的闪电传票！

二 逆转手机游戏火热——逆裁3手机体验版&逆转花札

逆转裁判3已经发行了一段时间了，但大家也许不知道，逆转裁判3在发售前为了扩大宣传，其官网曾经提供过逆转裁判3的手机体验版免费下栽，如果有日本手机的话，也许能一睹逆转3在手机世界的风采。不过此前的逆裁1和2的手机版在日本手机游戏市场也是取得不小的成功。

用逆转花札来一决胜负！你能赢得几文呢？手机上除了正统的逆转系列之外，还有此被称为逆转花札的新潮游戏。

花札是日本的一种传统纸牌游戏，起源于安土·桃山时代，直到江户时代中期才出现类似于今天的花札纸牌。花札总共有48张牌，计分的单位叫做文（日本旧时的货币单位），有多种不同的玩法，国内玩家大多接触的是游戏中的花札（比如经典的樱花大战中的花札游戏），其玩法是在一开始每个人拥有固定的文数，然后进行游戏来赢得更多的文数取得胜利！是一种很有意思的游戏。



逆转花札是由逆转裁判的人气角色来做玩家的对手，玩家要同绫里真宵、绫里千寻、狩魔冥等人来进行花扎游戏，她们可都是很强的，小心不要输的一文不明哦！目前此游戏只对应日本的手机提供下载，希望国内玩家以后也能玩到！







地下图书馆

逆转大辞典——人物篇： 本期的资料，我们开始为大家陆续放出"逆转大辞典"，所有的名词在此集结，首期人物篇，限于特殊性，而且本期基本上基于逆转1的范围，这回我们暂先打破顺序将逆转1四位主角人物的词条奉上。

绫里 千寻（あやさと ちひろ）27岁

可以说是逆转系列真正的主角，成步堂的上司，绫里法律事务所的所长。过去曾经是星影法律事务所的得力干将，并在那时与成步堂邂逅。作为灵媒世家绫里家的长女，拥有比妹妹真宵强大得多的灵力。在母亲失踪以后，也许是为了避免日后绫里家家元的争夺而离开了故乡仓院之里，成为了一名律师。在追查其母失踪的案件时不幸遇害，而她最不愿看到的家元之争最后也演变成了一场死者之间的较量。

对于成步堂来讲，千寻所长是他永远的恩师。她为人谦和温柔，对别人经常给予帮助，对委托人的强烈信赖是很多律师都无法做到的。在星影法律事务所工作的时候，曾与同为律师的神乃木庄龙相恋。千寻遇害后，靠凭依在其妹真宵身上继续帮助成步堂，而实际上，真正使她不朽的，其实是成步堂那坚持"正义"的精神。

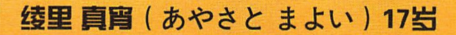
游戏技术不如人，学习成绩不如人。但是，我热爱游戏的心决不输给任何人。
任为新；17；男；350004；福建省福州市台江区义洲浦西境新村5-204信箱；兴趣：玩游戏











绫里 真宵（あやさと まよい）17岁

绫里千寻的妹妹，是一个正在修行中的灵媒师。她似乎很容易招惹到麻烦，和成步堂的初次会面就是在拘留所中，其后更是被三番五次地卷入各种危险的事件内。每一次事件中都几乎丧失一位亲人，而其身为绫里家本家的最后血脉，更是被种种压力与危难所包围，在整个家族的纷争悲剧中处于弱势的地位。尽管如此，她还是有着天真活泼的性格，其和分家的孩子春美更是情如姐妹，让人不自禁的佩服起她的坚强。真宵有点任性，爱生气。平时喜欢吃豆酱拉面，还喜欢人气英雄儿童剧主角大将军，有时她还会作一些奇怪的灵力修行。

每当成步堂处于危急时刻她的灵力就会觉醒，可以召唤其姐千寻的灵魂。在逆转裁判2、3代的故事中，她终于也成为了一个独当一面的灵媒师，并最终继承了绫里家家元的位置。

成步堂 龙一（なるほどう りゅういち）24岁

游戏的主人公，在成为律师仅仅3个月后就初次上庭进行杀人事件的辩护，从此开始了其不平凡的律师生涯。其实早在小学四年级的学年裁判事件后，他就暗自下定决心要成为一名律师。

成步堂能够成为律师，他的老师绫里千寻功不可没，多亏了她的帮助与鼓励，成步堂才能那么快的实现自己的梦想。他是一个决定了一件事情，就坚定不移地朝目标前进的男人。永不言弃的性格以及能够瞬间逆转一切的头脑都是他最惹人注目的地方。

不过在他平时的个人喜好中，非常喜欢炫耀自己的律师勋章，并且爱留奇怪的刺猬头，而且还喜欢在不恰当的场合开个小玩笑。除了向日葵和郁金香以外，其余的花名他都不知道，另外他也没有获得过驾照，并且讨厌香烟。

在逆转裁判1中，作为一个新手律师登场，之后在2、3代中以优秀的青年律师身份出场。

御剑 怜侍（みつるぎれいじ）24岁

为了让被告被判有罪可以不择手段的可怕男人，对罪恶是及其憎恨的。御剑和成步堂，矢张是小学时的同学，其在学年裁判事件上的表现，改变了成步堂的一生。他有一个做律师的父亲，从小就以父亲为榜样的他，却眼看着父亲死去，自己也从此被噩梦所困扰，并因此转变成了和律师所对立的人物-检察官。

他的师傅是传说中的无败检察官狩魔豪，经历了其严酷的训练后御剑也成为了一个冷酷的检察官。他初次登场时的对手是同样初次进行辩护的绫里千寻，千寻对委托人的信赖也深深的影响了御剑，从而使他和系锯刑警等人建立了深厚的信赖关系。

御剑过去很不擅长人际交往，由于小时候的阴影所以对地震也非常惧怕。他有很强的自尊心，不轻易表达自己的内心想法，但同时也是一个重情重义的人。

在逆转裁判１中被成步堂解决了多年的心结，获得了彻底的改变，此后便成了成步堂的知心好友。现在美国继续着检察官的生活。

作为本期的新栏目，《逆转法庭》旨在为广大逆转系列的拥护者们提供一个交流和学习的空间，我们将在向读者介绍《逆转》情报的同时，解答大家对该系列游戏所存的疑问，欢迎大家将相关的文章和画稿寄来共享，我们的地址是北京安外邮局７５号信箱　掌机迷 逆转法庭。

I Believe，当我站在书报亭，看见你知道无法抗拒你，不知不觉中，伸手已掏钱出去，等到发现没钱吃东西，只能够更爱你……
玲封；16；男；400010；重庆渝中区二十九中高二6班；兴趣：篮球、电脑、掌机迷

掌机移植游戏 TOP20

接上期

文:K.Blue

10 超魔界村R





提到这个游戏，让人们印象最深的就要属它那接近于BT的难度了吧？空中不能调整方向的跳跃，碰到敌人2次就OVER的生命设定，不知从何处窜出来的僵尸，这一切给予了魔界村，使它成为了让人发狂的游戏之一。而这些在2002年又全部移植到了GBA上，并且还变本加厉的新增了，自由配置关卡的难度挑战模式。这样一来GBA上最难的ACT游戏诞生了。

游戏的手感非常优秀，使用投掷性武器时，甚至可以找到射击游戏的感觉，游戏中所提供的武器共有5种，当吃到黄金盔甲后，每种武器都可以升级，升级后不但威力大幅度增加，还可以使用必杀技。游戏难度的提升，在里面罪魁祸首就是主角那蹩脚的跳跃，跳起后在空中不能来回移动，一但跳起落点基本上就已经决定了。这样的设计再加上关卡中神出鬼没的僵尸,实在是让人感觉接近地狱啊。不过虽然是这样，随着玩家们的不断研究，跳跃的问题，也轻而易举的解决了，在空中熟练地使用2段跳就可以轻松的调整落点。不过即使是这样，游戏关卡中还会有更多的难题等着各位玩家解决。

从早期的FC到如今的GBA所有的魔界村几乎都是在同一个场景下进行的，游戏的背景以黑色为主，背景音乐也很好地配合了这种恐怖而又透着幽默感的冒险，很多的玩家们都因为它的难度，而放弃了这款游戏。其实这款游戏是十分好玩的，当你真正用心将它玩通的话，游戏给你带来的震撼以及通关后的那种快感，是其它游戏所不能给的。

PS：初次接触这款游戏是在FC的时候，当时也是因为难度问题而放弃了。GBA入手后，在一次外出“探险”(说白了就是去接触大自然）的时候，因为走的着急，误将朋友的超魔界村R和自己的网球王子搞混，装到了背包里。地点到达之后，拿出了GBA想在大自然的怀抱之下体验网球的乐趣，结果看到的却是这盘魔界村R,无奈之下只好玩起了这款游戏。探险的时间是一个星期，而我就在这一个星期内将魔界村R通关了，通关后的那种快乐真是和其它游戏大不一样。这也让我体会到了游戏越难.成就越大……

写上面这段话的目的，就是想让曾经放弃了这款游戏的朋友们，从新拿起它并且去挑战它。

类型	ACT
原机种	SFC
移植机种	GBA
移植时间	2002
移植程度	★★★★★
原作经典度	★★★☆

9 双截龙ADVANCE

最早进入中国街机市场的ACT名作双截龙，是早期TECHNOS公司的经典作品之一，该作品打击感十足，经典招式旋风脚以及独有的双人合作技到今天仍然记在玩友心中。因为TECHNOS退出游戏界，本来应该失传的双截龙，让取得制作版权的ATLUS从新包装后移植到了GBA上，移植后的除了双截龙优秀的打击感得以保留之外，配乐以及音效，都和街机版相同，这样做

飞月MM的声音犹如天籁之音，久听不厌（反复回放中）。孔淦云；21；男；213300；江苏省溧阳市同乐巷4号2幢502室；兴趣：交友、动漫、游戏　雪人：难道这就是传说中的“恋声癖”吗？还是俺听多了就不以为然了呢？

的目的无非就是为了引起老玩家们的共鸣。

游戏的副标题叫做ADVANCE，这就意味着，游戏并不是单纯的移植。游戏中手感大幅度加强，并且还加入了许多新招式，以及多种模式。入手后进行游戏令人感叹的就是，游戏中可以使用丰富多彩的连续技攻击敌人，这样一来游戏进行的投入度就将大幅度的增加，游戏中增加了新的场景以及敌人，可能是由于黑客帝国2的关系，游戏中也出现了戴墨镜穿黑西装的Imitate角色，其招数特点就是拳脚乱打一气，之后整理一下自己的领带。





游戏所增加的新模式除了2P合作之外，还增加了一人控制两个角色的共同模式，游戏里可以按SELECT来切换角色，这样一来不但降低了游戏的难度，同时自己也可以使出2人配合才能使用的合作技(只是各位不要手忙脚乱才好)。除了这个设定之外游戏中还增加了生存模式，此生存模式和格斗游戏的生存模式不一样，在这里BILLY要一直打下去，而且和普通模式一样，游戏里是不会出现加血道具的。由于条件苛刻使得生存模式成为了GBA版中最难挑战的一项。

此款作品完全超越了当时的街机版，游戏的质量完全符合副标题ADVANCE，在进行游戏的时候，听着杰伦的“双节棍”感觉真是过瘾呢！“快使用双节棍 哼哼哈嘿 我用手刀防御 漂亮的回旋踢”。

类型	ACT
原机种	ARC
移植机种	GBA
移植时间	2003
移植程度	★★★★★
原作经典度	★★★★

8 快打旋风



CAPCOM的街机名作，也正是从此作开始ACT才正确的被设定了“公式”，补给、横版过关、连续技、绝招、BOSS战。这些都是由此作才正式的出现在人们心中的。带着这些快打旋风逐步的走向了各大家用机平台。在早期的SFC移植上，CAPCOM将此作分为两个版本，分别是快打旋风—GUY和快打旋风－CODY。这两个版本唯一的区别就是在人物的选择上（名字所对应的角色加上市长哈格），而GBA版则是结合了这两个版本并且加入了新要素所制作出来的，玩过SFC版快打旋风的朋友们可能会注意到，GBA的关卡设计是在SFC版的基础上制作的。

CAPCOM对这次的移植十分重视，不但让森气楼为游戏画了插画，而且还加入了众多的隐藏要素，取得的方法则是通过主角击倒人数的多少来决定的，其中最为吸引人的2个隐藏角色，才是游戏真正的亮点所在。这两名隐藏角色分别是在街霸ZERO里面出现的ZERO版GUY以及ZERO版CODY，两人的样子和ZERO版的完全一样，拳的招式也和普通的二人有所差别，这样就给人一种新鲜感，让人有一玩再玩的冲动。当使用ZERO版角色时，游戏中遇到BOSS的对白也有有所改变，故事的设定是：ZERO版的这两位不知道是什么原因回到了过去，回到了自己曾经战斗过的地方，所以他们对路线以及BOSS都十分的了解。我当时就为了看台词才将ZERO版在内的5名角色全部都通关了，通关后大姆指酸痛了好长时间。





要说这个移植游戏的缺点吗?那就是A＋B费血太少,有时候甚至可以用A＋B通关,其次就是在连续拳的隐藏要素没有出现之前,使用摆拳过于困难(其实就是太费按键了)。剩下的就是一个真正属于掌机的快打旋风了。

类型	ACT
原机种	ARC
移植机种	GBA
移植时间	2001
移植程度	★★★☆
原作经典度	★★★★☆

7 SUPPER街头霸王2X 苏生



CAPCOM继街霸2后的强化版SUPPERX2也随着GBA的首发软件阵容出现在了玩家们的面前，对于这款经典的格斗作品来说，不管是它移植到了什么主机上都会出现大量的购买人群，GBA上面的该作也不例外，在GBA首发会上面很多玩家都在试玩台上玩到了这款游戏，优秀的手感，原创的版面。这一切对CAPCOM来说已经不算什么了，CAPCOM的移植作品很容易让人接受并且喜爱上,因为它总是能将游戏很完美的移植到个大平台上，这款游戏继承了街机版优秀的手感，街机版中的隐藏角色“豪鬼”在达成一定的点数后就会出现。16位角色一个不少的出现在GBA的屏幕上真是让那些老玩家们感动呢。

游戏中一些角色场地后面的背景也更换了,其中最有魄力的莫过于大兵古烈场地后面的那架战斗机了。人物角色在GBA上比例良好，并没有出现像早先PCE－GT移植时出现的那种人物被上下压缩过的感觉，而且画面的效果优秀让人看了很舒服。游戏中加入了大量的隐藏要素，




有打木桶、对战狂三人组。10－100生存模式等等。而开启的方法则是前面提到过的“点数”每一次的打败敌人或者完成练系模式之后，就会根据你的总分以及必杀的使用情况给予点数,当点数达到一定程度的时候,大量的隐藏要素也就随之开启了，当最终的隐藏BOSS“狂豪鬼”出现时，那种强大的战斗力，可以将所有的对手统统消灭。

游戏中的连续技仍然保持着与街机同步。为了GBA的按键着想，CAPCOM还人性化地加入了出招的简易模式，在游戏进行中按SELECT会出现一声音效（再按则为取消），这样玩家们就可以在游戏中通过上下左右配合着AB键轻松地使出各种各样的必杀技了，既然有着这么方便的设定在对决中不就可以轻松的取胜了吗？有这种想法的玩家们在对决中即会发现，在2人对战中这个简易操作是不能够使用的（CAPCOM想的真是周全）。走在大学的校园里经常可以发现三五个人聚在一起对决这款游戏。

街霸这款经典的游戏作品，无论移植到什么机种上面都会“发光发亮”，它凭着优秀的手感，个性丰富的人物成为了游戏史上最大的亮点。

原机种	ARC
类型	FTG
移植机种	GBA
移植时间	2001
移植程度	★★★☆
原作经典度	★★★★★

6 街头霸王2

PCE－GT的失败只能怪它自己出现的太早，从机能上来说它超过了当时的一切掌机，可悲的是由于当时的技术问题，导致主机的耗电量极大，使用电池的时间短得很，要是想舒舒服服的玩，那么就要购入变压器才可以。也就是这样使它失去了掌机应该有的便携功能，不过它上面的游戏仍然不能让人忘记，从而经典也没有被人们遗忘。那就是具有代表性的移植作品，街头霸王2。

街头霸王2 CAPCOM 1994年的移植作品，对于一个8位的掌机来说，它的效果好的惊人，除了缺少一些语音之外,剩下的都是完美的。当初的游戏格斗市场吃币率最高的莫过于CAPCOM的街霸2了,而当时日本的某些游戏室，竟然将里面的全部游戏都换成了街霸2，由此可见它的名气不是一般，在当时能够在掌机上面玩到街霸2是很多玩家们渴望不可及的梦想，这个梦一直延续到PCE的互换掌机GT的出现，此时梦想被它实现了，和街机版一样的画





《掌》真是不错的，特别是那个极上攻略，每次看完一款游戏都会有一种想要买的冲动。好，马上去买吧！但当拿出钱包的时候才想起自己的铁已经花光了（汗），只好回家啃《掌》吧（笑）！马硕；16；男；116100；辽宁省大连市101中学初二8班；QQ：313504805

面、打击感、音效、以及独有的排名存储系统。配合着街霸2的流行风潮,购入PCE－GT的玩家也不在少数，根据当时的资料来看，有的玩家入手这款游戏之后甚至都不敢相信自己的眼睛，激动的几乎都要哭泣（当然那些玩家都是没有PCE主机的玩家）游戏中可以选用的则是连同4大天王在内的12名角色，游戏对PCE的手柄的操作做了一些修改，可以方便玩家们更加容易的使用出如：升龙拳、波动拳、闪电突进、桑吉尔夫大座等招牌指令。而且游戏中的一些“赖”电脑的路子也在移植中完整的保留下来。

在闲着无聊的时候抛开电视，使用PCE－GT躺在床上，舒服的玩着街霸2，这个就是当时游戏玩家们最大的幸福了吧

类型	FTG
原机种	ARC
移植机种	PCE－GT
移植时间	1993
移植程度	★★★☆
原作经典度	★★★★★

5 MOTHER1+2





母亲代表着慈爱与关怀,将地球比喻为“母亲”，而保护母亲也正是我们这些孩子所应当去做的,这就是MOTHER的主题，1987年曾是自由小说家的线井重里在玩过《勇者斗恶龙》之后发觉游戏里故事的自由度更加广阔，便开始放弃小说，去制作游戏。带着自己企化的MOTHER前往任天堂公司的线井虽然没有得到宫本茂的赞同，但是仍然本着对MOTHER开发的执着，成立了开发小组，这个具有超高人气的RPG作品就在这里诞生了。

游戏中对白部分设计的十分精彩，不得不让人钦佩线井脚本设计的优秀功底。游戏中有趣的地方很多，比如说一代，在同伴泰迪加入的时候，如果和酒吧右下角的女人交谈的话，她会问你和不和她喝一杯，如果你要是选择はい答应了的话，你立刻就会让警察以未成年喝酒的罪名逮捕。这样有趣的事情在游戏中还有很多,这里就不一一举例了，游戏到处都充满了可爱的气息，不论是镇子的名字，道具以及主角使用的招式，一切都是那么的可爱，风趣能够使大家愉快的沉浸在MOTHER的世界里(让我印象最深的莫过于“立刻起死回生”这个道具,首次使用它时觉得,名字叫的也太“白”了吧^_^)。

MOTHER1＋2合集中，能让玩家们体验到在两款不同主机发售的MOTHER所带来的游戏乐趣,收录的SFC版MOTHER2中游戏画面不但相比MOTHER1之下大大的加强，由于容量的关系故事内容以及道具的丰富度也120％的增加了，2代中游戏角色可以乘坐的交通工具数量达到3种以上，因为主机移到SFC的关系，使得游戏当中的音乐效果也跟着大幅度的提升，2代游戏开头飞碟飞出来的时候，背景中气势磅礴的音乐，可是由天才制作人宫本茂亲自演奏的哦。

两作游戏的主题都围绕地球展开,线井在谈剧本设计的时候说过,1代描写的是一个很悲伤的世界,而2代则刚好相反,人们都在快乐的生活着,即使将游戏的剧情当作小说来读也会觉得非常有意思。这就是MOTHER所带给大家的快乐,2003年MOTHER在GBA上重生,目地有二,第一是让那些老玩家们重新回到MOTHER的怀抱，其次就是让我们这些没有玩过MOTHER的玩家感受到“妈妈”的慈爱与关怀。

类型	RPG
原机种	FC-SFC
移植机种	GBA
移植时间	2003
移植程度	★★★★★
原作经典度	★★★☆

4 最终幻想1＋2



这个世界被黑暗所覆盖，风不再吹、海咆啸着,大地开始崩溃。人们相信一个预言并且在等待着。当这个世界被染成黑暗时将有4名光之战士出现，现在4名少年出现在了人们的视线中，人们怀疑着，这4名少年真的是光之战士吗？操纵着4种力量－土、火、水、风的邪恶之魂真的能够打败吗？带着这些疑问，人们默默的承认了他们，为了证明自己

呵呵，你好雪人兄，我写这个没什么目的，只是想提个意见，你们写的攻略有点干巴巴的，可不可以把故事中的对话解释一下呢？这样可以把攻略写得比较新鲜一些，读的人也会感到有意思！我肯定！韩镇宇；17；男　　雪人：请放心啊，我们一定会重视这个问题的哦！




的力量。少年们去让水晶的光辉重新耀眼起来,同时阻止这个世界上的所有邪恶……这就是最终幻想初代的世界观。87年史克威尔开始创造了这个神话,游戏中首次出现的飞空艇以及可选职业的自由组队系统,成为了最终幻想系列不变的定理。而这款优秀的游戏作品也于2000年移植到了BAIDAI的掌机WSC上,WSC版的画面相比FC之下大幅度的加以强化,展现在玩家们面前的是一个色彩鲜艳,系统更加成熟的FF初始版,FF的老玩家们看到那时的FF已经进化到了如此地步一定会感动的流下眼泪,史克威尔并没有单纯的强化画面和游戏角色,而是在游戏里面加入了很多的WSC版独有剧情,并且修改了一些地方进入方法,如FF2中的魔王城帕拉美奇亚城。

在一个遥远的时空中,那里世界的和平正在遭受破坏。这是因为帕拉美奇亚国的皇帝从魔界召来了大批魔物,利用它们进行大规模屠杀,妄图征服世界。为了与帕拉美奇亚国的魔怪进行对抗,在菲因王国建立起一支抵抗力量,来阻止魔怪们疯狂的进攻,但是在帝国队与魔怪的强大攻势下,菲因城失陷了。只有四个菲因城的少年逃了出来,自己的亲人在这场战争中被帝国军所杀,他们的愤怒目前还只能压抑在心中,而此时帝国军发现了他们并且追了过来……

因为前作的大受好评,史克威尔决定于2001年在WSC上推出FF的第二款作品,FF2的主题定义在了"魔王"的基础上,主人公们的最终目的就是要消灭想要一统世界的帝国皇帝,FF2和FF1最大的不同就是加强了角色们的独有魅力,也就是说基本上每一个角色都会有一些单独的剧情,而这些剧情不但丰富了游戏的故事性,还增加了玩家们对游戏的浓厚兴趣。FF2中新增加了熟练度这一系统,主角们再也不是通过升级来增加攻击力,而是根据武器的使用程度来提升攻击力的。此外FF系列中人气火爆的路行鸟也是从此作开始,才出现在各位玩家面前的。游戏的画面和FF1相比之下更加细致,系统也针对掌机做了适当的FF调整,和前作一样FF2的移植版同样的也加入了新的故事和人物,让玩家们对FF系列有一个新的认识。

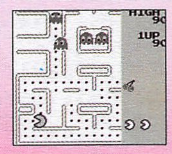
PS:WSC上面最佳的RPG游戏,游戏虽然是移植自FC版的FF1+2,但在WSC上面你完全可以将它当成是一款新游戏来对待,美丽的画面,绚丽的魔法效果,以及丰富的故事情节。玩家们还有什么理由能拒绝这2款游戏呢?

类型	RPG
原机种	FC
移植机种	WSC
移植时间	2000-2001
移植程度	★★★★★
原作经典度	★★★★★

3 PAC-MAN

救活NAMCO的"仙豆"全世界人们都知道的小精灵PAC-MAN,简单而有趣的游戏内容,使得它在当时成为了全年龄杀手,就连女性玩家也是在这个游戏面前才低下头的。游戏的俗称"吃豆",一个名字就将游戏的精华全部概括了,当你在逐渐的了解到游戏之后,就会发现,将屏幕上面的豆全部吃掉并不是这个游戏全部,如何努力的运用画面上面的4个无敌豆,将怪物们逐一吃掉获得高分,才是游戏的精华所在,而掌机恰恰就提供了玩家们互相比试的方便。1984年游戏由街机移植至FC。再从1990年移植到了当红主机GB上开始,(有很多人购入GG上面的PAC-MAN都是为了在掌上玩到彩色版的"吃豆")PAC-MAN就开始了自己的移植之路,几乎每一款掌机上都能够看到这款作品的影子。





"吃豆"这个游戏虽然看起来画面简单得很,但是它的内涵确实相当的丰富,虽然游戏的版面每一关都一样,但是怪物们的速度可是在逐渐增加的,而且堵截PAC-MAN的技巧也越来越高明,这样就会让人有一种"神经都绷紧了"的感觉。注:记得在记者对官方的采访中,一个游戏制作人说过:"当您出现连神经都绷紧了的感觉时,那么就证明您已经被它所以吸引了。")就是这样的一个游戏,能够让人投入到如此的程度,不管大人、小孩、不分男女、不分年纪,只要是拥有一颗还带有童贞的心。这样就会被这个游戏所吸引,深深地投入到PAC-MAN的世界中。

游戏就是这样神奇,看似平常的游戏,当你真正的去玩去了解它时,那么和你在一起并不光是这个游戏,而是这个游戏的制作人创作灵魂……

类型	PUZ
原机种	ARC
移植机种	全掌机
移植程度	★★★★★
原作经典度	★★★★☆

2 超级马里奥ADVANCE1～4



这些游戏的经典程度就不用我来说明了，GBA上面移植的4作全部都是在FC和SFC上面极具代表性的作品，任天堂在每款马里奥作品上面都加入了强化的始祖马里奥兄弟，并可实现一卡多人对战。

最早的ADVANCE1是移植自FC上面美版的超级马里奥2代，主人公除了马里奥兄弟之外，还增加了桃子公主以及蘑菇仔2人，每一个角色的能力都不一样，这样一来关卡中所遭遇到的困难也会根据所选择的角色而改变，实在是一个很好的设计。而游戏的攻击方式从跳跃改成了拔萝卜攻击，或者是跳到敌人身上将其举起，这样的设定当初玩的时候还是很不习惯呢。移植到GBA上之后不但画面在SFC版移植作的基础上再次强化，最兴奋的是还给马里奥它们加入了丰富的语音，当很多玩家听到马里奥死后那搞笑的“哦，马里奥”都会开心的一笑吧？

ADVANCE2移植的是SFC上面的首款超级马里奥，该作品是综合了FC上面超级马里奥1与3所开发出来的作品，新加入的角色耀西从此在人们心中占有了一席地位,此作在早期的SFC上属于经典之作。移植到GBA后，同样的在音效方面做了强化，游戏的画面为了更符合GBA的要求，做了一些调整。并且还可以直接选用马里奥的兄弟路易，路易的跳跃以及加速状态都和马里奥大不相同。使得游戏的可玩性大增，此外游戏专门为了掌机所增加了大量的隐藏要素，要想全部收集可真是需要下点苦功夫了。

早期马里奥系列画面最精美的莫过于是这款SFC上面的耀西岛了，该游戏的卡带里搭载了新的游戏图像处理芯片，使得画面犹如蜡笔画一样的温馨可爱，游戏中耀西在游戏过程中可以变身成为多种交通工具，而BABY马里奥并不是一个只会哭的小孩，当耀西吃下无敌星后BABY马里奥便会变身，穿着兜兜四处狂奔的样子真是好可爱，好可爱啊～（^_^！）。游戏属于外传作品，讲述了耀西为了夺回被抢走的婴儿路易帮着BABY马里奥踏上了旅程。在GBA版中画面一样没有改变，在没有搭载芯片的情况下完美的移植了这款游戏。

ADVANCE4则是回归到了FC上面的改革性作品超级马里奥3，游戏不但将移动路线变成了自由选择的形式，还在游戏中加入了道具和物品的保留系统，游戏中马里奥再也不是局限于一种单纯的变身,在3代中可以变化的道具将更加丰富。GBA版的超级马里奥3还对应E卡，通过刷卡来增加新的关卡，不过国内有这东西的人寥寥无几。

虽然这些都是移植以前的作品，但其120％的移植程度，完全可以将它们当成全新的马里奥作品来进行游戏。

类型	ACT
原机种	FC－SFC
移植机种	GBA
移植时间	2001－2004
移植程度	★★★★★
原作经典度	★★★★

1 GAME&WATCH经典纪念系列





GAME&WATCH是在没有竞争的情况下诞生的，1980年–1983年太多的经典游戏从GAME&WATCH上面走出，掌上娱乐也正式的从此开始。全世界3200万台的销售数字证明了掌上娱乐的真正魅力。虽然一个GAME&WATCH上只有一个游戏，但游戏所带来的魅力却是无法抵挡的，救火队、石油危机、塞尔达、厨师、接鸡蛋等多个经典游戏至今为止，还让人们津津乐道，而游戏配件的最强发明十字键也正是从GAME&WATCH上的大金刚才正式出现的。

如今为了能够让玩家们在GB以及GBA上领略到GAME&WATCH的风采，任天堂精选了一些GAME&WATCH游戏移植到了GB上，名字则叫做“任天堂名作合集”。GBC上共有3款作品，10款游戏（名作合集VOL3是VOL2彩色化后的版本），这10款游戏共收录了当年GAME&WATCH上脍炙人口的作品，游戏中不但将原始版本保留，并且还从新制作了强化版本。2002年GBA上出现了任天堂名作合集4，这款名作合集则是收录了11款游戏的始祖版，以及专门为GBA所制作的强化版，（开始游戏时只能选择6款当达到一定分数的时候另外5款就会开启）并加入了大量的隐藏要素使其极具收藏意义。

今天GAME&WATCH已经成为了一个历史，它为游戏界所带来的贡献是巨大的，而它游戏界NO1的位置是没有“任何人”可以取代的。

类型	PUZ合集
原机种	GAME&WATCH
移植机种	GBC/GBA
移植时间	1997－2002
移植程度	★★★★★
原作经典度	★★★★★

结尾：上期中我将格斗之王EX2的幅标题说声是“新血”，这是完全错误的，应该说“咆哮之血”才对。犯了这个错误真是不应该，这里向大家说抱歉了。随着技术的逐渐提高，以后将会有更多的经典游戏移植到掌机上，个人十分希望CAPCOM将RPG名作吞食天地2诸葛孔明传移植到GBA上，不过移不移植也是厂商说的算，我们玩家所要做的就是静静的等待，经典一个一个的到来。



雨下整夜，我的爱溢出就像雨水；窗台蝴蝶，像诗里纷飞的美丽章节。我接着写，把永远爱你写进诗的结尾，你是我唯一想要的了解……

已经一年多了，那个梦魇还是会时不时地在我酣睡的时候随风潜入夜，猛地惊醒之余难免又与伤风感冒把酒言欢。这种深入骨髓的痛楚令我避之不及，即使时间也不能打消那个名字给我带来的无情的伤害吗？

文/绫小路义行

野火春风斗高达，无与伦比七里香

《机动战士高达SEED》，一出完全可以当作京剧来看的动画。

如果你是SEED迷，那么你可以不用看下面的这些文字，因为绫小路不会因为SEED的人气而有半点妥协；如果你不是SEED迷，那么你也可以不用看下面的这些文字，因为绫小路还是满喜欢这部动画和它的相关游戏的。

听上去有些矛盾是吧？但是等你看完全部50集动画的时候，你就会发现其实所有的矛盾，在自然人与新人类的纷争面前都不矛盾了。

幕启一折出，吟唱两相宜

在写这篇文章的时候，一直在重复播放周杰伦的新歌《七里香》，7月23号拿到的完整无杂音高清版，比专辑发行还要早一个礼拜，自鸣得意地想到了刚刚驾驶强袭高达的某小强……

哦，只有这部动画的主角不能以"某小强"称呼。就算可以无视从去年以来遍地开花的顶礼膜拜，可是盘踞动画角色人气排行榜冠军位置长达一年多的记录，还是明晃晃铮亮亮地让人心惊胆寒牙齿打架。基拉·大和，女生心中的偶像，男生眼中的呕像，绫小路脚底的殴像，一个只存在传说里的男人。你问我什么是"殴像"？就是"殴打的对象"的意思……至少在某些令男人看到他的行为已经无法忍受的时候，还可以自我安慰："他呀，不过是一个美丽的传说罢了……精美的石头会唱歌，它能给勇者以智慧……"咳咳，咱们接着说。

虽然明知大声说出来会惨遭活埋，可是畏惧强权实在有违绫小路大学时入党仪式上宣下的誓言，所以我还是忍不住要喊："基拉是罪犯啊，是罪犯！"放下斩舰刀流星炮吧，在证据面前事情的真相只有一个——(想用FREEDOM威胁我？门都没有！)

罪证一：非法驾驶军方机密机械

这个不用多说了，连动画里都点名批评了基拉的卤莽行动，不过又看在他的可利用价值着实很高，所以玛琉舰长才用了瞒天过海的手法给悄悄掩盖过去。然而事实就是事实，假如基拉当时没能顺利驾驶强袭高达安全逃离的话，故事的开始无非也就是"在PLANT绝对力量的压迫下，地球军无力反抗全线沦丧"之类的绿青蛙KERORO式剧情罢了。

然而他毕竟成功了，说是为了拯救同伴也好，说是为了在芙蕾面前显摆也好，毛头小子开走了机动战士——白马早就不流行了，强袭王子他穿着蓝衣呀！

地球军开发了新型武器，PLANT派人来偷，主人公夺回其中一架然后捎带着连航空母舰一起拐走，拖儿带女地开始了漫漫旅程——说"漫漫"其实也并不长，才50集呀，却让人牵挂了一年。

罪证二：恶意杀人罪

火光啊，爆炸啊，泪花啊……无论是在保卫大天使号的打斗中，还是在摧毁"创世纪"的决战中，基拉奋勇杀敌的身后是女FANS"去吧，基拉，我们永远支持你！"的呼声，而又有几个人能想到他是在疯狂杀戮呢？更加可疑的是，之前砍敌人跟砍西瓜似的不知

我在玩《皇家骑士团外传》时有一些心得：1、可以拿到三张将人变成剑的羊皮纸，第一张很容易取得；第二张在第二章最后第二个城中右角上的树边，能够找到；第三张在拿到鬼神面具的那个山洞中，等打完鬼神后，再次到达就会再次进入战斗，在这次战斗中，消灭敌人后

所谓，却在无意中劈了尼高尔之后彻底反省，令人寻思着这男N号与NPC的区别真的有那么大吗?忽然想到近期热映的《自娱自乐》里花多少钱就能演什么角色的剧情，幡然醒悟原来这尼高尔的作用不是为了强调“快逃”的友情遗言，而是为了给基拉能跟拉克丝扯上关系而故意铺的伏笔。

比较起来，之前剧情里沙漠之虎的献身就更加的可歌可泣，那种为了自己所坚持的信念而不惜牺牲生命的精神实在令人感动，与美艳大姐的情意脉脉更是让人再次对于“不想做将军的士兵不是好士兵”的拿破仑名言坚信不疑。这场同样围绕大天使号抢夺战而展开的战斗淋漓尽致地体现了基拉的残酷，也头一次让绫小路情不自禁地拍掌叫好：“基拉去死吧！”尽管那头老虎生命力顽强地在最后再次复出，告诉人们阿诺施瓦辛格的那句“I' LL BE BACK！”不是光说说而已，不过“杀人未遂”罪名倒是无可争议地扣在了我们爱哭的男主角头上——“我，我不是故意的……”还没说两句重话，那边厢某人又梨花带泪了。



罪名三：XX未成年少女罪

十六岁呀……一想到这个年纪，周围已经哀鸿遍野了。十六岁是绫小路还傻傻地在接到隔壁班女生的纸条时不知所措的年纪；十六岁是义行君还在没日没夜地背诵“现阶段我国社会主义体制下存在的基本矛盾”的年纪；十六岁是绫小路义行还在无意中看到网球社的女生跌倒就会脸红的年纪……我，我那几年真的就那么浪费了自己的青春了吗?！

看着芙蕾心满意足地(心，心满意足?!！)从基拉的房间走出来，再看看基拉毫无异样地驾驶着强袭高达在空中搏杀，绫小路热泪盈眶地大声嘶吼着：“那，那小子绝对不是第一次啊！”手中已经被汗水浸湿的纸条上还记录着“基拉，16岁”之类的数据资料，回头再瞥一眼开始跟10岁小女生谈婚论嫁商量生儿育女的大神一郎——难道说只要军衔升到少尉的级别，一切就不再是犯罪了吗?！我，我要参军啊啊啊……

不管怎么说，基拉没有被送上军事法庭，唯一的证据兼证人芙蕾也在最终回被面具男KO，该死的都死了，不该死的也死了，所有的罪名无从考证化作了宇宙里的灰尘。擦干自来水一样廉价的眼泪，基拉可以开始安心地与拉克丝谈情说爱，毁尸灭迹的做法尤为后人道也。



种瓜得瓜，种豆得豆

这次的标题里有一个“SEED”的英文单词，不用查电子词典了，它的意思就是“种子”，所以请跟着我一起重新念这部动画的官方名称——“机动战士敢达种子”……没错吧，现在你心中也一定荡漾着跟我一样的罪恶想法：“这名字实在难听到爆啊！”

之所以叫“敢达”，完全是官方的问题，其中原由自己上网看，在这里没必要再浪费篇幅解释了。相较于“钢弹”、“敢弹”、“刚达姆”之流的形形色色译名，好歹“敢达”还算能出得厅堂进得厨房的正规称谓。不过，叫了十几年的爱称突然发现自己才是被打击的对象，那种委屈的确不是一天两天就能消化得了的。为了照顾一下GUNDAM老饭丝的怀旧情绪，绫小路还是一路高歌猛进“高达”到底吧！

动画中，“SEED”是一种类似“热血”+“魂”+“觉醒”的特殊技能，一般是新人类在危机时刻临时爆出的奇异能力。“SEED”爆发后，主角们的行动力、攻击力、敏捷度全部上升，没有任何副作用，也不需要星矢紫龙之流必须脱衣服插眼睛才能激发潜能的血腥，绿色无污染得好像农夫山泉般地安全纯净。



比较让人愤怒的是，刚开始也只有基拉能够爆SEED，眼无神采但动作神速令人坚定不移地团结在“主角无敌”的思想号召下。随后阿

宝袋中有。另外此关结束后，BOSS可以加入，它与最终关中的一个恶魔有对话，因为玩的是日文，所以不知其关系。2、在人物中间时，如果是特殊人物，他加入与否会对以后加入的人物和剧情都有影响，非特殊人物要用特殊职业进行中间成功率较高，如骑士→士兵，同种



斯兰也爆出了SEED，石田小受的FAN们在普天同庆偶像的胜利。接着卡嘉丽也爆出了SEED，然后是拉克丝……这种比打雪人王爆祝福还要高的几率带来了无穷无尽的疑惑：舰船指挥官爆SEED有什么用啊？难道永恒号也可以侧空翻接360度旋转外加稳稳着地？

这里不得不再理清人物之间的关系，否则单是“你是我未婚妻的老公，那我就做你姐夫报复”的乱扯感情线就已经让很多单细胞动物头大了。

身为PLANT新人类重要领袖之一萨拉议长之子的阿斯兰·萨拉是个名副其实的翩翩贵公子：长相好，头脑好，运动好，家世好，最重要的是他完全没有半点纨绔子弟的坏习气，集中了一切可以令男同胞咬断牙筋的优点。



阿斯兰与基拉之间坚固的友情是令所有观众都想拆散的可恶情谊：战友之仇可以不报，哥们之仇可以忘却，老婆被抢了也无所谓，姐姐送你当见面礼好啦，跟随着你哪怕背弃军队，我一定等着你平安归来……这两个花样美男之间真的没有什么吗？！无论有什么样的深仇大恨，前一秒钟还叫嚣着“我一定要杀了你”，下一秒立刻“因为我们是一家人，相亲相爱的一家人，啦啦啦啦啦……”难怪前两天有网友在某论坛上贴出了一张保志总一朗与石田彰的合影，还理直气壮地题注：“小保与小石，你们一定要好好地相爱哦！”回想着阿斯兰与基拉之间的种种，突然觉得这是03年度最天长地久沧海桑田的情侣了……哭……

拉克丝与基拉在行星带的相遇是一种偶然，而之后两人的感情在外人不知的情况下秘密地发展却是必然——30话之前动画的中场休息画面还是拉克丝在跳舞，阿斯兰在吹泡泡；突然间就毫无预警地换成了基拉吹泡泡，这种明修栈道暗渡陈仓的小偷小摸惹来了无数FANS的喧哗：“我就知道他们之间一定会发生什么！”

不管是否发生了什么，拉克丝作为第一女主角却是有资格选男人选得名正言顺：PLANT领导人库来恩之女，人气偶像歌手，性格温柔外表秀丽，同样集中了让所有女同胞咬断口红的优点。本来与阿斯兰的搭配是十足的王子与公主般养眼，不过歌姬大人显然厌倦了波澜不惊的感情生活。在邂逅基拉之后，被这个男人的眼泪激发了母性的本能，毅然要将自己的信念与基拉的信念彼此贯通，从天真歌手陡然变成政治家的180度大转变吓掉了无数贤妻良母拥护者的眼镜。突然觉得这丫头很像《十面埋伏》里的小妹：同样游走于两个男人之间，同样用外表来转移别人的注意力，同样有着令人大吃一惊的身份……不同的在于，拉克丝自始至终都穿得很唯美，也没有章子仪在《十面埋伏》里动不动就脱了现的恋锁骨癖。

抛弃了红色的哈罗，选择了绿色的多利，基拉与拉克丝在众人的祝福和赞美声中被心甘情愿地凑到了一起。然而那只名叫多利的绿色机械鸟看上去并不怎么忠诚的样子，至少哈罗还会如影随形地陪伴着拉克丝给她解闷，多利就完全没有尽到宠物的职责了：平时总在基拉最无助的时候出来鼓噪，战斗最激烈的时候就找也找不到……这，这不就是《犬夜叉》里的那只跳蚤吗？

卡嘉丽的登场完全粉碎了所有男生对公主“应该高贵温柔体贴有钱”的粉红色梦想。有钱是没错，那是一开始。当奥布共和国因为坚持自己中立的立场而被愤怒的地球联邦军攻陷之后，卡嘉丽的全部嫁妆也就只剩下一架战舰而已。至于“高贵温柔体贴”……你见过男人婆演《罗马假日》吗？难怪基拉与阿斯兰都发出了由衷的感慨：“原来你是女人啊……”

为了追击敌人反被敌人把她这只菜鸟打落到了无人小岛（前提一定要是无人，否则这天雷勾动地火的剧情就很难发展起来），之后遇见了一样被击落的阿斯兰——不同阵营之间的对峙先是起了冲突，之后又很迅速地化解了对彼此的厌恶，惺惺相惜地在山洞里共度一宿……08MS小队的FANS们觉得很眼熟对吧？这种十分希罗与艾娜的邂逅模式注定了要让女观众再一次被迫接受“阿斯兰是陈世美”的残酷现实。好在拉克丝移情在先，阿斯兰的

职业的成功率也不低；3、特殊徽章（1)如果队伍中有人够强，且加血药够的话，让一个人去挑八个人吧，这样可以得到“千夫长”徽章。（2）如果让2个去挑八人的话，这2个会得到“部队精英”的徽章，并升一级。（3）如果有一张白羊皮纸（具体从哪得到的我已不记得



别恋也就没有惹来虎头铡，反而是Justice迎娶了强袭·红……（还好不是《天诛·红》，汗……）

玛琉舰长与穆大尉的恋情注定了是一场悲剧。从两人初遇时空中交错的电火花就可以让



很多嗅觉灵敏的家伙察觉到什么，想想也是啊，算算角色的年纪，能在基拉等人的搭配组合之外再撮合一对的也只有穆与玛琉了。比起基拉相对软弱的个性，穆是个真正的男子汉，战斗时的勇猛和处理事情时的果断都是令基拉成长的学习榜样，当然对待感情的处理方式也很“男人”——只用一个吻就轻易俘获了玛琉的心。“我讨厌MA驾驶员！（玛琉）”“没错，现在我是MS驾驶员(穆)”的对话可以收录为世纪经典告白之一，同理可以演化为“我讨厌吃大葱的人”“没错，我现在改吃大蒜”的圈圈叉叉，仅供处于热恋期的嗜食葱蒜男生参考。当然，在目睹如此浪漫的告白之后（哪里浪漫了？！），套用句琼瑶式的抒情语气：我被深深震撼了呀！

最终回为大天使号或者说为玛琉挡下那一击阳电子破城炮的壮举感动了不少男男女女，紧接着是凄帅（总不见得用“凄美”来形容吧？）的笑容和一句：“我说了会保护你的……”哇，电视机前泛滥的是绫小路比基拉还要不值钱的眼泪。

穆的牺牲也换来了娜塔尔最后的光辉瞬间。这位一丝不苟的女军人身上凝聚着人类最多的矛盾：信念与服从，究竟要听从自己的意志还是



要服从命令，纠缠不清的矛盾也推动了她悲哀结局的到来。因为服从，所以要与昔日的长官玛琉对阵；因为信念，最终挣脱了条例的束缚，选择与蓝波斯菊同归于尽……当玛琉与娜塔尔同时喊出“开炮”的一刻，这位在鲜血与枪声中盛开的冷艳玫瑰令我肃然起敬！唯一不敢恶搞的人物就是娜塔尔，从她临终前释然的眼神里，我看到了人性的闪光。

克尔泽的出现是高达史上最失败的反面角色之一。成天戴着个面具企图博得别人对于夏亚般的憧憬，结果这个克隆人除了要让全世界陪他殉葬之外完全没有什么大志。只知道杀戮陷害做间谍，精神状况十分不稳定让人失望地只能把他当疯子看。唯一的贡献是被基拉借刀杀人地干掉了芙蕾，从此那两人可以毫无顾及地双宿双飞……这么说很可能会被人打死，不过克尔泽的确促使了芙蕾意识的觉醒。这个本来被复仇心理蒙蔽了双眼的少女，从起初只想利用基拉到最后真心悔悟，十分细腻地体现了一个懵懂少女的心路历程。芙蕾的死是她一生中最值得关注的刹那，在基拉的意识流中向他道歉是生前无法开口的惆怅，也激发了基拉将光剑刺入克尔泽机体内的最大勇气。

之所以说《机动战士高达SEED》是一出京剧，是因为它



有着京剧般齐全的生旦净末丑，有着完整的剧情起承转合，有着错综复杂的人物关系，有着吟唱悦耳的咿咿呀呀……

想成为经典，就要有京剧这样的气势恢弘；想成为经典，就要有高达SEED的这样野火烧不尽的旺盛生命力。



掌上一青衣,默默不得许

当红的热门动画要是不改编成游戏来赚取商业利润，那便是无异于白痴的行经。BANDAI自然不愿意去做白痴的。

由于SEED机体设定实在够失败的缘故，在掌机方面一直未能迟迟入选机战系列。尽管如此，玩家还是能在《SD高达世纪》中瞥见强袭的倩影，足以见识到SEED的人气鼎沸了。不过《机动战士高达SEED》是块大肥肉谁都晓得，看看人家《火影忍者RPG》、《钢之炼金术师

了），在练习模式中将其中一个用暗魔法变成不死之身，再使用白羊皮纸，可以重新变成人，并得到“轮回转生”的徽章。注意，重新变成人后，职业为士兵，如果是特殊人物，也会变成普通人物，随你怎样转职，就是变不回去。如果此人装备“不死指轮”的话，战死后就会转职成“死灵法师”。江苏常熟 管杰

2》已经将原作的资源挖掘到入地三尺了，SEED的动作着实有些慢得扭扭捏捏。

首先令玩家惊喜的应该是那款《机动战士高达SEED》中文版——号称“只有中文没有日文”的GBA游戏。原因很简单，因为它是国人原创的游戏，没有日文也就正常得像平时吃饭睡觉那样理所当然。

国内的游戏汉化组星组在完成《心跳回忆GBA》之后（其实也不能说完成，因为在只放出了一个DEMO后就再无下文了），利用“心跳”的引擎制作出了这款《机动战士高达SEED》的原创游戏。游戏类型是典型的横版ACT，剧情通过人物对话来发展，每一关的战斗都要由玩家操纵高达利用远距离光线枪或近距离光束剑来作战。不过由于制作经验的缺乏（毕竟是一个人完成的作品），高达在移动时只有左右两向的动作，机体的攻击也存在相当严重的问题，手感方面略显呆滞——尽管如此，这部作品的出现还是令很多玩家雀跃，究竟里面蕴涵了怎样的意义，我想即使我不说，大家也能体会得到。



《机动战士高达Seed-朋友与你与战场》的上市，才是真正意义上官方作品的出现。光是片头主题音乐的响起，已经令无数FANS热血沸腾了。

这部标题超长的游戏本身内容也十分丰富，14章节含括了动画原作的主要剧情，经典战役包括熟悉的对白都会一一出现。由于剧情发展依赖于角色间的对话，所以想看到震憾人心告白的玩家不妨仔细品味一下游戏中出现的一字一句。

虽然作战时的移动模式还是沿用了战棋游戏的方式，不过崭新的战斗系统的出现倒的确让人眼前一亮。与敌人开战时必须操控高达实时捕捉敌人机体或者极力逃脱对方的捕捉，这样的设定可以完全让玩家切身体会到动画中基拉等人在战场上遭遇到危难时的紧张感，相对于原本呆板的你一刀我一炮，可以说临场感和实际互动性又得到了大幅提高——当然，这种所谓的爽快酣战是要建立在你的技术很好的基础上的。撇开EASY级难度不谈，BANDAI的捞钱技术越发熟练，关卡的设定也更加变态。在最后几关面对禁断、惨祸、奇袭三小强的时候，总让人浮想联翩地追忆起冥界三巨头来。不过那三个要靠药物提升能力的家伙没有丝毫美型的地方，根本无法与女孩子梦中情人的三巨头相提并论，再加上克尔泽乌龟壳一般的机体也来凑热闹，难度可想而知。绫小路的手指抽筋便是因为最后几关久攻不下，天旋地转呀天旋地转……

手机游戏的兴起是近年来令高档手机用户颇为欣喜的事情。高达SEED刚刚侵袭完GBA市





场，又准备在手机平台登陆。BANDAI将在DoCoMo 505i/iS、900i推出手机游戏“机动战士高达SEED”RPG版，剧情将沿袭原作动画，从目前放出的游戏实际画面可以看出，游戏是按照用户的选择来推动剧情发展的，许多原作事件在本作中都有令人惊艳的大特写画面。

沙漠之虎的奋勇一击，阿斯兰按下自爆按钮注视着远去的“晓之车”，基拉手中那小女孩用纸叠成的花朵，尼高尔在钢琴声中为保护阿斯兰被拦腰斩断，穆操纵着残缺的强袭高达挡住阳离子炮，娜塔尔的最后一声“开炮”，芙蕾微笑着在火海中沉睡……一切的一切感动来自于战场上人性光辉的闪耀，一切的一切来自于人类对于战争的反思。

这是动画给人带来的强烈震动，也赋予了掌机游戏以种子般旺盛的生命力。

野火烧不尽的，是草根的顽强不屈；春风吹又生的，是种子的生存信念。



“那饱满的稻穗，幸福了这个季节，而你的脸颊像田里熟透的蕃茄。你突然对我说：七里香的名字很美。我此刻却只想亲吻你倔强的嘴……”

我平时很喜欢玩GBA，而且我还有几篇攻略，那么攻略能不能用圆珠笔写给您，是不是一定要打印出来才可以寄给您。可不可以写旧游戏的攻略。广东惠州　杨文伟　雪人：攻略当然可以用笔写了，旧游戏的攻略只要有价值，当然可以投了！

图书在版编目(CIP)数据

掌机迷/电子游戏软件杂志社编. -北京：人民交通出版社，2004.6

ISBN 7-114-05101-8

Ⅰ.掌... Ⅱ.电... Ⅲ.游戏卡-基本知识 Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字（2004）第006312号

掌机迷

编著：掌机迷工作室
责任编辑：杨捷
正文设计：小伟
出版发行：人民交通出版社
网址：www.ccpress.com.cn
社址：北京市安定门外外馆斜街3号 **邮编**：100011
电话：010-85285934
印刷:北京新华印刷厂
开本：850mm×1168mm 1/32
印张:18
字数：580千字
版次：2004年6月第1版
印次：2004年6月第1次印刷
ISBN 7-114-05101-8
定价：40元/套

VGAME.cn 次世代传媒

次世代商城 两款热门商品暑期限时半价促销!

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少,邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编:100011 邮购电话:010-64472177

每张汇单邮费一律10元!

原价49元 半价24.5元

从即日起至2004年8月31日(以邮戳日期为准),次世代商城特别为读者准备了二款特价周边商品进行半价促销,一款是钢之炼金术师钥匙挂饰七件组,另一款是网球王子手机挂饰五件组。机会难得,不要错过!9月1日起这二款商品即恢复原价。

原价59元 半价29.5元



圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话:020-81857548 81291742
论坛网址:www.xinga.com.cn/forum

超级记忆棒第二代(月光宝盒)
编号:1258 特价:68元



●GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

SP 1400毫安超能锂电池
编号:1247 价格:89元



●是原装电池两倍以上容量

GBA-SP AV立体声接收器
编号:1236 特价:199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台,不带无线收发装置

智能电子分插
编号:1225 价格:65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号,高保真还原

PS2第二代中文金手指
编号:1102 价格:49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码,稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号:1113 价格:79元




●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

SP外置电池盒(充电器)
编号:1124 价格:29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

PS(2)-PC双手柄震动转换器
编号:1034 价格:49元



●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能

PS2专业级五头分量线
编号:1179 价格:65元



●显著改善画质,配带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

GBASP耳机转换线
编号:1180 价格:19元



●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号:1191 价格:35元



●固定于GBA上盖,安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

SP音箱+风扇
编号:1203 价格:49元



●打机同时感受徐徐凉风,发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

GBA 4MB超级记忆棒
编号:1056 价格:49元



●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

PS2 16MB扩充记忆卡
编号:1067 价格:79元



●通过原装卡扩充后,可达3倍原装卡容量

SP防划防震套
编号:2057 价格:19元



GBA三小时电池包连变压器
编号:1146 价格:29元



●为GBA提供强大电力保证

PS2专用DVD遥控器二代
编号:1045 价格:39元

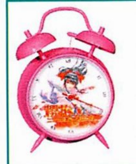
●全功能实现●内置钮扣电池




热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结!!更多产品请关注次世代传媒网站:www.vgame.cn

樱大战闹钟
编号:3036 价格:55元



●独有机械式响铃清脆悦耳,仅用一节五号电池,樱迷必备

最终幻想X-2光碟簿
编号:3014 价格:39元



●全不锈钢制,可放10张CD或DVD,打开后呈扇型收纳方式,不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号:3047 价格:48元



●全不锈钢制造,有通用的资讯页和年历页,利于检索,手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号:3025 价格:29元



●仿ZIPPO,包装豪华,全不锈钢制作,嵌精美FF-X2图腾,带火石

任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组
编号:4396 ~~市场价:80元~~ 特价:48元



●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣,细节逼真完美令人爱不释手,掌机迷收藏佳品。



玩转掌机　没我不行



ISBN 7-114-05101-8
定价：40元/套（本册10元）



玩转掌机　没我不行



ISBN 7-114-05101-8
定价：40元/套（本册10元）

掌机迷 VOL.16

最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！ VOL.16

掌机迷
POCKET GAMER

独家赠品
游戏主题贴纸
洁屏方巾随机获取一款

被忽视的部族—二线游戏大阅兵RPG篇
炫出你的个性—烧卡器抢购天书

冲破十面埋伏 暑期买机攻略
主机周边一网打尽！
绝对买机大全

攻略 当期游戏全爆机
我们的太阳 续
钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲
仓鼠太郎·仓鼠运动会
NARUTO·火影忍者RPG